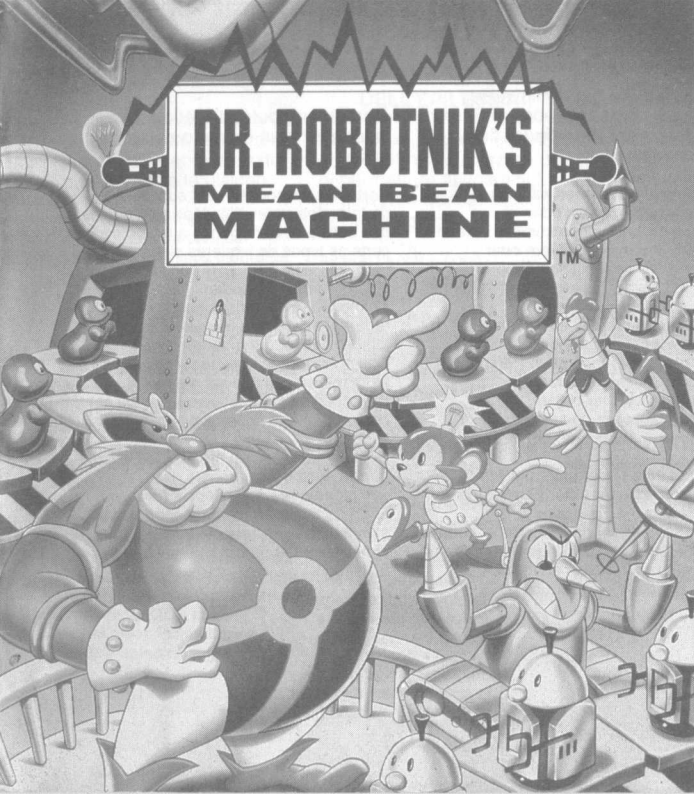




DR. ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE

SEGA

EPILEPSY WARNING

Please read before using this video game system or allowing your children to use it.

Some people are susceptible to epileptic seizures or loss of consciousness when exposed to certain flashing lights or light patterns in everyday life. Such people may have a seizure while watching certain television images or playing certain video games. This may happen even if the person has no medical history of epilepsy or has never had any epileptic seizures.

If you or anyone in your family has ever had symptoms related to epilepsy (seizures or loss of consciousness) when exposed to flashing lights, consult your doctor prior to playing.

EPILEPSIE-WARNUNG

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie dieses Videospiel-System benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen.

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können einen Anfall erleiden, während sie bestimmten Fernsehbildern ausgesetzt sind oder bestimmte Videospiele benutzen. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankengeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben.

Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA

Lea esta advertencia antes de utilizar este sistema de juego de vídeo o permitir que sus hijos lo utilicen.

Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertas imágenes de televisión o utilizan ciertos juegos de vídeo. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos.

Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de conocimiento) cuando se haya expuesto a luces destellantes, consulte a su médico antes de jugar.

AVVERTENZA A PROPOSITO DELL'EPILESSIA

Per favore, leggete quanto segue prima di utilizzare o di permettere ai vostri figli di utilizzare questo sistema per video giochi.

Alcune persone sono suscettibili di attacchi epilettici o di perdita della conoscenza se esposte a particolari luci intermittenti o motivi luminosi durante la vita quotidiana. Tali persone possono subire un attacco durante la visione di alcune immagini televisive o utilizzando alcuni video giochi. Questo può accadere anche se la persona non ha precedenti clinici riguardanti l'epilessia o non è mai stata colta da attacchi epilettici.

Se voi o altri componenti della vostra famiglia avete sperimentato i sintomi correlati all'epilessia (attacchi o perdita di conoscenza) durante l'esposizione a luci intermittenti, consultate il vostro medico prima di giocare.

EPILEPSIVARNING

Läs igenom nedanstående varning innan du börjar använda detta TV-spelsystem eller innan du låter dina barn börja spela.

En del människor kan drabbas av epileptiska anfall eller förlora medvetandet när de utsätts för vissa blinkande ljus eller ljusmönster i vardagslivet. Sådana personer kan drabbas av anfall medan de ser på vissa sorters bilder på TV eller medan de spelar vissa TV-spel. Detta kan inträffa även om personen ifråga aldrig tidigare har lidit av epilepsi eller drabbats av några epileptiska anfall.

Om du eller någon i din familj någonsin har känt av epilepsi-relaterade symptom (anfall eller medvetandeförluster) på grund av blinkande ljus, bör du rådfråga en läkare innan du börjar spela.

WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

Doorlezen voordat u dit videogame-systeem in gebruik neemt of het door uw kinderen laat gebruiken.

Sommige mensen kunnen een epileptische aanval krijgen of bewusteloos raken wanneer zij in het dagelijkse leven worden blootgesteld aan bepaalde lichtpatronen of knipperende lichten. Tijdens het kijken naar bepaalde TV-beelden of het spelen van bepaalde videospelletjes kunnen deze mensen een aanval krijgen. Dit kan gebeuren zonder dat men een medische historie van epilepsie heeft of zonder dat men ooit eerder een epileptische aanval heeft gehad.

Indien u of iemand in uw familie bij blootstelling aan knipperende lichten ooit symptomen van epilepsie heeft gehad (een aanval of bewusteloosheid), raadpleeg dan uw arts alvorens u gaat spelen.

We advise that parents should monitor the use of video games by their children. If you or your child experience any of the following symptoms: dizziness, blurred vision; eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, any involuntary movement or convulsion, while playing a video game, IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.

PRECAUTIONS TO TAKE DURING USE

- Do not stand too close to the screen. Sit a good distance away from the television screen, as far away as the length of the cable allows.
- Preferably play the game on a small television screen.
- Avoid playing if you are tired or have not had much sleep.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Rest for at least 10 to 15 minutes per hour while playing a video game.

Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit vom Fernsehbildschirm entfernt, wie es die Länge des Kabels gestattet.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Fernsehbildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Ruhen Sie sich während der Benutzung eines Videospiels mindestens 10 bis 15 Minuten pro Stunde aus.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Nosotros recomendamos que los padres supervisen la utilización que sus hijos hacen de los juegos de vídeo. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida de conocimiento, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, mientras utiliza un juego de vídeo, interrumpa **INMEDIATAMENTE** la utilización del sistema y consulte a su médico.

PRECAUCIONES QUE DEBEN TOMARSE DURANTE LA UTILIZACIÓN

- No se ponga demasiado cerca de la pantalla. Siéntese bien separado de la pantalla del televisor, tan lejos como permita la longitud del cable.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible.
- Evite jugar si se encuentra cansado o no ha dormido lo suficiente.
- Asegúrese de que la habitación donde esté jugando esté bien iluminada.
- Descanse un mínimo de entre 10 y 15 minutos cada hora mientras utiliza un juego de vídeo.

Consigliamo che i genitori tengano sotto controllo l'utilizzo dei video giochi da parte dei loro figli. Se voi o vostro figlio avvertite uno dei seguenti sintomi: senso di vertigine, vista annebbiata, contrazioni degli occhi o dei muscoli, perdita di conoscenza, disorientamento, un qualsiasi movimento involontario o convulsione, durante l'utilizzo di un video gioco, interrompetene l'uso **INMEDIATAMENTE** e consultate il vostro medico.

PRECAUZIONI DURANTE L'UTILIZZO

- Non state in piedi davanti allo schermo a distanza ravvicinata. Sedetevi ad una certa distanza dallo schermo televisivo, tanto quanto lo permette la lunghezza del cavo.
- Preferibilmente utilizzate i giochi su uno schermo televisivo piccolo.
- Evitate di giocare se siete stanchi o non avete dormito abbastanza.
- Accertatevi che la stanza nella quale state giocando sia ben illuminata.
- Riposate per almeno 10 o 15 minuti ogni ora durante l'utilizzo di un video gioco.

Vi rekommenderar att föräldrar håller ett öga på sina barn medan de spelar TV-spel. Om du eller ditt barn skulle känna av något av följande symptom medan du eller barnet spelar TV-spel, så sluta **OMEDELBART** spela och kontakta läkare: yrsel, ögonflimmer, ögon- eller muskelryckningar, förlust av medvetandet, disorientering, ofrivilliga rörelser eller krampryckningar.

FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDER MEDAN DU SPELAR

- Stå inte för nära TV-skärmen. Sitt så långt bort från TV-skärmen som kabeln tillåter.
- Spela helst på en liten TV-skärm.
- Undvik att spela om du är trött eller har sovit dåligt.
- Se till att rummet du spelar i är ordentligt upplyst.
- Ta en paus på minst 10 - 15 minuter varje timme när du spelar TV-spel.

Wij raden ouders aan om toezicht te houden op het gebruik van videospelletjes door hun kinderen. Indien u bij uzelf of bij uw kind tijdens het spelen van een videospel één van de volgende symptomen constateert, moet u het gebruik **ONMIDDELIJK** staken en uw arts raadplegen. Het gaat hierbij om de volgende symptomen: duizeligheid, wisselend zicht, trekken van het oog of van de spieren, bewusteloosheid, desoriëntatie, onwillekeurige bewegingen of stuiptrekkingen.

VOORZORGSMAATREGELEN BIJ GEBRUIK

- Ga niet te dicht bij het beeldscherm staan. Ga op ruime afstand van het TV-scherm zitten, zover de lengte van de kabel dit toelaat.
- Gebruik het spel op een zo klein mogelijk TV-scherm.
- Ga niet spelen, indien u vermoeid bent of niet voldoende slaap hebt gehad.
- Zorg ervoor dat de kamer waarin u speelt, goed verlicht is.
- Tijdens het spelen van een videospelletje moet u elk uur tenminste 10 à 15 minuten rusten.

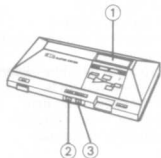
Starting Up

1. Set up your Sega Master System or Master System II as described in its instruction manual. Plug in Control Pad 1. For two-player games, plug in Control Pad 2 also.
2. Make sure the power switch is OFF. Then insert the Sega cartridge into the Power Base.
3. Turn the power switch ON. In a few moments, the Title screen appears.
4. If the Title screen doesn't appear, turn the power switch OFF. Make sure your system is set up correctly and the cartridge is properly inserted. Then turn the power switch ON again.

Important: Always make sure that the power switch is turned OFF when inserting or removing your Cartridge.

Note: This game is for one or two players.

- ① Sega Cartridge
- ② Control Pad 1
- ③ Control Pad 2



Vorbereitung

1. Schließen Sie Ihr Sega Master System- oder Master System II-Gerät wie in der Anleitung beschrieben an. Schließen Sie dann das Control Pad 1 an. Wenn zwei Personen an dem Spiel teilnehmen, schließen Sie auch Control Pad 2 an.
2. Vergewissern Sie sich, daß der Netzschalter auf OFF gestellt ist, und schieben Sie die Spielkassette in das Gerät ein.
3. Schalten Sie das Gerät ein (Netzschalter auf ON). Kurz darauf erscheint automatisch der Titelschirm.
4. Falls das Titelbild nicht erscheint, schalten Sie das Gerät wieder aus (Netzschalter auf OFF). Überprüfen Sie die Anschlüsse, und ob die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Stellen Sie dann den Netzschalter wieder auf ON.

Wichtig: Den Netzschalter vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer Spielkassette stets auf OFF stellen.

Hinweis: Dieses Spiel kann von einer oder zwei Personen gespielt werden.

- ① Sega-Spielkassette
- ② Control Pad 1
- ③ Control Pad 2

Mise en route

1. Installez votre Sega Master System / Master System II de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez la Manette de contrôle 1. Pour jouer à deux, branchez la Manette de contrôle 2 aussi.
2. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
3. Mettez l'alimentation sur ON. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, mettez l'interrupteur sur OFF. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Remettez l'interrupteur sur ON.

Important: Assurez-vous toujours que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF avant d'insérer ou de retirer la cartouche.

Remarque: Ce jeu est pour un ou deux joueurs.

- ① Cartouche Sega
- ② Manette de contrôle 1
- ③ Manette de contrôle 2



Inicio

1. Prepare su sistema Sega Master System o Master System II como se describe en su manual de instrucciones. Enchufe el mando de control 1. Para juegos de dos jugadores, conecte también el mando de control 2.
2. Asegúrese de que el interruptor de alimentación esté en la posición OFF. Inserte entonces el cartucho Sega en la consola.
3. Ponga el interruptor de alimentación en ON. Después de un momento, aparecerá la pantalla del título.
4. Si no aparece la pantalla del título, ponga en OFF el interruptor de alimentación. Asegúrese de que su sistema esté adecuadamente preparado y el cartucho correctamente insertado. Entonces, vuelva a poner en ON el interruptor de alimentación.

Importante: Asegúrese siempre de que el interruptor de alimentación esté en OFF antes de insertar o de sacar el cartucho.

Nota: Este juego es para uno o dos jugadores.

- ① Cartucho Sega
- ② Mando de control 1
- ③ Mando de control 2

Preparativi

1. Montare il vostro sistema Sega Master o Master II come descritto in questo manuale di istruzioni. Collegare il Control Pad 1. Per giochi a due giocatori, collegare anche il Control Pad 2.
2. Assicurarsi che l'interruttore di alimentazione sia spento (OFF). Quindi inserire la cartuccia Sega nella console.
3. Attivare l'interruttore di alimentazione (ON). In breve tempo apparirà lo schermo del titolo.
4. Se lo schermo del titolo non appare, spegnere l'interruttore di alimentazione (OFF). Accertarsi che il sistema sia montato correttamente e che la cartuccia sia inserita nel modo appropriato. Quindi attivare di nuovo l'interruttore di alimentazione (ON).

Importante: Assicurarsi sempre che l'interruttore di alimentazione sia spento (OFF) prima di inserire la cartuccia o quando la si toglie.

Nota: Questo gioco è per uno o due giocatori.

- ① Cartuccia Sega
- ② Control Pad 1
- ③ Control Pad 2

Förberedelser för spelstart

1. Koppla ihop Sega Master System eller Master System II på det sätt som beskrivs i dess bruksanvisning. Koppla in Kontrollplatta 1. Anslut också Kontrollplatta 2 för att kunna spela ett spel för två spelare.
2. Kontrollera att strömbrytaren är ifrånslagen. Sätt sedan i Segakassetten i konsollen.
3. Slå till strömbrytaren. Efter ett par sekunder tänds titelbilden på bildskärmen.
4. Om titelbilden inte tänds så slå ifrån strömbrytaren igen. Kontrollera att systemet är ihopkopplat på rätt sätt och att kassetten sitter i ordentligt. Slå sedan till strömbrytaren igen.

Viktigt: Kontrollera alltid att strömbrytaren är ifrånslagen innan du sätter i eller tar ut en kassett ur spel datorn.

OBES! Detta spel är avsett för en eller två spelare.

- ① Sega-spelkassett
- ② Kontrollplatta 1
- ③ Kontrollplatta 2

Starten

1. Sluit je Sega Master System of Master System II aan zoals dat beschreven staat in de handleiding. Sluit bedieningsblok 1 aan. Sluit tevens bedieningsblok 2 aan indien er 2 spelers zijn.
2. Zet het Sega System UIT. Stop nu de Sega Cassette erin.
3. Zet het Sega System AAN. Na een moment zie je het titelscherm.
4. Als je geen titelscherm ziet, moet je het Sega System weer UIT zetten. Controleer of alles goed is aangesloten en of de cassette er goed in zit. Zet het daarna weer AAN.

Let op: Zorg ervoor dat het Sega System altijd UIT staat als je er een cassette instopt of uithaalt.

N.B.: Dit is een spel voor één of twee spelers.

- ① Sega Cassette
- ② Bedieningsblok 1
- ③ Bedieningsblok 2

These Beans Need Your Help!

Dr. Robotnik, that malicious master mind of planet Mobius, is always coming up with new ways to menace the world and its inhabitants. Witness his latest plan — the Mean Bean-Steamer Machine, which changes the jolly folk of Beanville into robot slaves that will help the deranged doctor rid Mobius of music and fun forever!

Robotnik's henchbots are rounding up all the unfortunate bean folk they can find and grouping them together in dark dungeons. Once four or more beans are put in a group, they are teleported to the Mean Bean Machine and a horrible fate!

Diese Bohnen brauchen Ihre Hilfe!

Dr. Robotnik, der hinterlistige Herrscher des Planeten Mobius, hat wieder einmal einen teuflischen Plan ausgeheckt, der eine Bedrohung für die Welt und ihre friedlichen Bewohner bedeutet. Bei seiner neuesten Erfindung — einem hocheffizienten Bohnentransformator — handelt es sich um ein diabolisches Gerät, das die lebenslustigen Einwohner von Beanville in arglistige Mini-Roboter verwandelt. Diese sollen dem Wahnsinnigen dabei helfen, auf ewige Zeiten Musik und Spaß vom Planeten Mobius zu verbannen!

Dr. Robotniks Robogreifer sind gerade dabei, alle Bohnen-Personen zu verhaften und die Unglücklichen in dunkle Verliese einzusperren. Danach werden sie in Vierergruppen eingeteilt und zwecks Umwandlung zum Bohnentransformator gebracht!

Ces Beans (Haricots!) ont besoin de votre aide!

Le Dr. Robotnik, cerveau malveillant de la planète Mobius, utilise toujours de nouveaux moyens pour menacer le monde et ses habitants. Voyez sa toute nouvelle idée — la Mean Bean-Steamer Machine (ou Vapotransformateur de Beans), une terrible machine qui changera les joyeux drilles de Beanville (Haricotville) en petits robots retors qui aideront le docteur fou à interdire à jamais musique et divertissements sur Mobius!

Les robosbières de Robotnik encerclent tous les malheureux Beans qu'ils rencontrent et les regroupent dans de noirs donjons. Lorsque quatre Beans au minimum sont rassemblés, ils sont envoyés à la Mean Bean Machine et vers un destin horrible!



¡Estas alubias necesitan su ayuda!

El Dr. Robotnik, el malicioso cerebro del planeta Mobius, está ideando siempre nuevas formas de amenazar al mundo y a sus habitantes. ¡He aquí su nuevo plan: la Máquina Cocedora de Alubias, que cambia a la jovial población de Beanville en robots esclavos que ayudarán al trastornado doctor a eliminar para siempre de Mobius la música y la diversión!

Los robots secuaces de Robotnik están rodeando a todas las desafortunadas alubias que logran encontrar y metiéndolas en oscuras mazmorras. Una vez que logran reunir cuatro o más alubias en un grupo, las teletransportan a la Máquina Cocedora de Alubias, ¡un terrible destino!

Questi fagioli hanno bisogno di voi!

Il Dr. Robotnik, il malvagio padrone del pianeta Mobius, trova ogni giorno un nuovo modo di minacciare la tranquillità del mondo e dei suoi abitanti. Guardate il suo ultimo piano: la terribile Macchina Cucina-Fagioli che trasforma i pacifici abitanti di Beanville in robot schiavi disposti ad aiutare lo squilibrato dottore a fare scomparire per sempre la musica e la gioia da Mobius.

I robotirapiedi di Robotnik stanno radunando tutti gli sfortunati fagioli che riescono a trovare imprigionandoli in tetre prigioni. Quando ne hanno raccolti un minimo di quattro, vengono teletrasportati alla Macchina Cucina-Fagioli e a un'orribile destino.

Dessa bönor behöver din hjälp!

Dr. Robotnik, Mobius' elaka mästardjarna, kommer ständigt på nya sätt att terrorisera världen och dess invånare. Kolla bara in hans senaste plan — Den Brutala Bönkokarmanicken, en ohygglig apparat som förvandlar den glada befolkningen i Beanville till bedrägliga robotslavar som är redo att hjälpa den vansinnige doktorn att utrota all musik och allt skoj på Mobius för alltid!

Robotniks plåtniklasar håller som bäst på med att samla ihop alla bönor de kan hitta, och flocka samman dem i grupper i mörka fångelsehålor. Så fort fyra eller fem bönor har grupperats skickas de iväg till Den Brutala Bönkokarmanicken, där ett öde hemskare än flåsk och bruna bönor väntar dem!

Deze Bonen Hebben Je Hulp Nodig!

Dr. Robotnik, dat boosaardige meesterbrein van de planeet Mobius, verzint steeds weer nieuwe manieren om de wereld en haar bewoners te bedreigen. Bekijk zijn nieuwste plan — "the Mean Bean-Steamng Machine", een gemeen apparaat dat de vrolijke bevolking van Bonendorp verandert in akelige kleine robots die de gestoorde doctor helpen om de muziek en het plezier voor altijd uit Mobius te verbannen!

Robotnik's robothelpers pakken zoveel mogelijk van de ongelukkige bonen op en stoppen ze in groepen in donkere kerkers. Zodra er vier of meer bonen bijelkaar zitten, worden ze naar de Vreselijke Bonen Machine gestuurd, het noodlot tegemoet!

Here's where you come in: You can group the bean folk and allow them to escape! However, there is only a short amount of time before the dungeon overfills and bursts open. To make things worse, the henchbots have noticed you, and are trying to find ways to short-circuit your plans for good!

It's a dungeon-to-dungeon battle between you and Robotnik's henchbot jailers! You must move quickly and set up strategies to bust each enemy's dungeon wide open. If you succeed, you'll be sent up the line to deal with the wilier henchbots, and eventually with that rotten Robotnik himself!

The beans are counting on you!

Hier sind Sie der Retter in der Not: Sie können aus einzelnen Festgenommenen kleine Gruppen bilden und diese dann entkommen lassen! Allerdings steht Ihnen dafür nur eine kurze Zeitspanne zur Verfügung, bevor der Sammelraum überfüllt ist und aus den Nähten platzt. Und natürlich haben die Robogreifer Ihre Absicht erkannt; sie versuchen nun mit allen Mitteln, Ihren Plan ein für allemal zu durchkreuzen!

Jetzt ist es ein harter Kampf zwischen Ihnen und den Robogreifern des Dr. Robotnik! Sie müssen blitzschnell reagieren und Strategien entwickeln, die Gefängnisse des Feindes zu sprengen. Wenn Ihnen das gelingt, wartet schon der nächste, etwas listigere Robogreifer auf Sie. Sollten Sie aus allen Duellen als Sieger hervorgehen, nimmt schließlich der widerliche Dr. Robotnik die Sache selbst in die Hand!

Denken Sie daran: Die Bohnen verlassen sich auf Sie!

C'est ici que vous intervenez: vous pouvez regrouper les Beans ensemble et les faire s'échapper! Cependant, vous avez très peu de temps avant que l'aire de détention ne se remplisse et ne s'ouvre subitement! Pour compliquer les choses, les robosbières vous ont repéré et essaient de trouver un moyen pour court-circuiter vos plans à tout prix!

C'est un combat de donjon à donjon entre vous et les robosbières de Robotnik! Vous devez agir rapidement et mettre au point des stratégies pour ouvrir le donjon de votre ennemi. Si vous réussissez, vous devrez vous occuper des robosbières les plus rusés et finalement du ripoux Robotnik lui-même!

Les Beans comptent sur vous!

Aquí es donde aparece usted: ¡Tiene que agrupar a las alubias y hacer que escapen! Sin embargo, hay muy poco tiempo antes de que la mazmorra se sobrecargue y se hunda su piso. Para empeorar las cosas, los secuaces se han dado cuenta de su presencia, ¡y están tratando de encontrar la forma de mandar a freír espárragos sus planes!

Es una batalla en las mazmorras entre los robots carceleros y usted. Tendrá que moverse rápidamente y planear estrategias para abrir de par en par la mazmorra de su enemigo. Si logra hacerlo, pasará a un nivel superior para enfrentarse con los más astutos robots ¡y quizás con el propio Dr. Robotnik!

¡Las alubias cuentan con usted!

Qui entrate in ballo voi: Potete raggruppare i fagioli prigionieri e farli fuggire! Avete però solo poco tempo a disposizione prima che la prigione si riempia e si sfondi. Per peggiorare la situazione, i robotirapiedi vi hanno già visto e cercano di fare di tutto per mandare a monte i vostri progetti!

È una battaglia "prigione contro prigione" tra voi e i robotirapiedi di Robotnik! Dovete muovervi rapidamente e pensare a delle strategie per aprire la prigione del nemico. Se ci riuscite, passerete ad un livello superiore a combattere contro robotirapiedi più terribili ed infine con quel disgustoso di Robotnik in persona.

I fagioli contano su di voi!

Det är här du kommer in: du kan pussla ihop små grupper av bönfolk och hjälpa dem att fly! Du har dock bara en kort tid på dig innan preparationsrummet svämmar över och rasar samman. Som om det inte räckte, så har plåtniklasarna just upptäckt vad du håller på med, och de försöker med alla medel att stoppa dina hjältemodiga förehavanden!

Det är en kamp mellan dig och Robotniks plåtniklasar! Du måste vara snabb och komma fram med strategier för att spränga fiendens fängelsehåla helt öppen. Om du lyckas, så rusar du vidare och träffar på värre och styggare fiender, och slutligen får du chansen att göra upp med den där ruttne Robotnik i egen hög person!

Bönorna räknar med din hjälp!

Maar jij kunt ze helpen: Jij kunt het bonenvolk bij elkaar brengen, zodat ze kunnen ontsnappen! He laas heb je maar een beperkte hoeveelheid tijd, voordat het kerkergebied te vol wordt en openbarst. En de robothelpers hebben je in de gaten gekregen en proberen een manier te vinden om jouw plannen voor altijd te verijdelen!

Jij vecht kerker na kerker tegen de robothelpers van Dr. Robotnik! Je moet snel bewegen en proberen de kerker van je tegenstander open te laten barsten. Als je hierin slaagt, wordt je verder gestuurd om nog slimmere robothelpers te verslaan en uiteindelijk die vervloekte Robotnik zelf aan te pakken!

De bonen rekenen op je!

Take Control!

① Directional Button (D-Button)

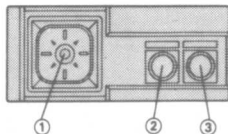
- Press to make selections in menu screens.
- Press left or right to move your beans around the game screen.
- Press down to speed up the descent of the beans.

② ③ Buttons 1 and 2

- Press to start the game.
- Press to choose items in menu screens.
- Press to arrange your beans on the game screen.

Pause Button (Master System Console)

- Press to pause the game; press again to resume play.



Übernehmen Sie das Steuer!

① Richtungstaste

- Diese Taste drücken, um die einzelnen Menüpunkte auf den Menü-Bildschirmen auszuwählen.
- Diese Taste nach rechts oder links drücken, um die Bohnen auf dem Spielbildschirm zu bewegen.
- Diese Taste nach unten drücken, um die Fallgeschwindigkeit der Bohnen zu erhöhen.

② ③ Taste 1 und 2

- Diese Taste drücken, um das Spiel zu starten.
- Diese Taste drücken, um Gegenstände auf den Menü-Bildschirmen zu wählen.
- Diese Taste drücken, um Ihre Bohnen auf dem Spielbildschirm anzuordnen.

Pausetaste (Master System-Konsole)

- Diese Taste drücken, um das Spiel zu unterbrechen; erneut drücken, um mit dem Spiel fortzufahren.

Prenez les commandes en main!

① Bouton directionnel (Bouton D)

- Appuyez pour faire vos sélections sur les écrans de menus.
- Appuyez vers la gauche ou la droite pour déplacer vos Beans sur l'écran de jeu.
- Appuyez vers le bas pour accélérer la descente des Beans.

② ③ Boutons 1 et 2

- Appuyez pour commencer la partie.
- Appuyez pour sélectionner des accessoires sur les écrans de menus.
- Appuyez pour disposer vos Beans sur l'écran de jeu.

Bouton Pause (Console Master System)

- Appuyez pour faire une pause pendant le jeu; appuyez de nouveau pour reprendre la partie.

Toma del control

① Botón direccional (botón D)

- Presiónelo para realizar selecciones en las pantallas de menús.
- Presiónelo hacia la izquierda o hacia la derecha para mover sus alubias por las pantallas del juego.
- Presiónelo hacia abajo para acelerar el descenso de las alubias.

② ③ Botones 1 y 2

- Presiónelos para iniciar el juego.
- Presiónelos para elegir objetos dentro de las pantallas de menús.
- Presiónelos para disponer sus alubias en la pantalla del juego.

Botón de pausa

(Consola Master System)

- Presiónelo para hacer una pausa en el juego. Vuelva a presionarlo para reanudar el juego.

Prendete il controllo!

① Pulsante di direzione (pulsante D)

- Premetelo per fare delle selezioni negli schermi di menù.
- Premetelo a destra o sinistra per spostare i fagioli nello schermo del gioco.
- Premetelo in basso per accelerare la discesa dei fagioli.

② ③ Pulsanti 1 e 2

- Premeteli per iniziare il gioco.
- Permeteli per scegliere delle voci negli schermi di menù.
- Premeteli per mettere in ordine i vostri fagioli sullo schermo del gioco.

Pulsante di pausa

(sulla console Master System)

- Premetelo per fare una pausa nel gioco; premetelo di nuovo per riprendere a giocare.

Ta kontroll!

① Styr tangent D (D-knappen)

- Vicka för att välja på menyerna.
- Vicka åt vänster eller höger för att flytta omkring dina bönor på skärmen.
- Vicka neråt för att få bönorna att falla snabbare.

② ③ Knapp 1 och 2

- Tryck för att sätta igång spelet.
- Tryck för att mata in dina val på menyerna.
- Tryck för att arrangera dina bönor på skärmen.

Pausknapp

(Huvudsystemets konsol)

- Tryck för att ta en paus i spelandet; tryck en gång till för att sätta igång spelet igen.

De Besturing!

① Richting Toets (R-toets)

- Druk hierop om keuzes te maken in de menu schermen.
- Druk op links of rechts om je bonen te laten bewegen op het spel scherm.
- Druk op omlaag om de bonen sneller te laten dalen.

② ③ Toetsen 1 en 2

- Druk hierop om het spel te starten.
- Druk hierop om voorwerpen te kiezen in de menu schermen.
- Druk hierop om je bonen te wisselen op het spel scherm.

Pauze Toets (Master System)

- Druk hierop om het spel te pauzeren; druk nog een keer om verder te spelen.

Getting Started

When the title screen appears, wait a few seconds to witness Dr. Robotnik's rantings and ravings, and check out the high score screens for the Exercise and Scenario modes. Press Button 1 or 2 at any time to bring back the title screen, and press again to get started.

A game menu appears with various modes of play to choose from.

Scenario Mode: Battle Robotnik's robot flunkies in order to save Beanville! (See page 24.)

1P VS 2P Mode: Challenge a friend to a bean-battle! (See page 30.)

Spielbeginn

Wenn der Titelschirm erscheint, warten Sie einige Sekunden, um sich den letzten Wutanfall des Dr. Robotnik anzusehen. Hier können Sie auch die High Score-Bildschirme für die Modi Exercise und Scenario sehen. Drücken Sie Taste 1 oder 2 jederzeit, um wieder zum Titelschirm zurückzuschalten. Drücken Sie die gleiche Taste erneut, um das Spiel zu starten.

Jetzt erscheint ein Spielmenü, in dem Sie zwischen den verschiedenen Spielmodi wählen können.

Scenario Mode (Planspiel-Modus): Hier kämpfen Sie gegen Dr. Robotniks Robo-Söldner, um Beanville vor dem Untergang zu retten! (Siehe Seite 24.)

1P VS 2P Mode (Zweikampf-Modus): Laden Sie einen Freund zu einem Bohnenkampf ein! (Siehe Seite 30.)

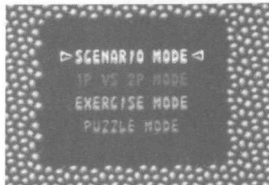
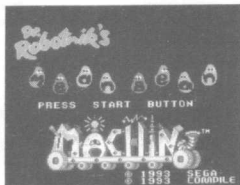
Pour commencer

Quand l'écran Titre apparaît, attendez quelques secondes pour voir les discours extravagants du Dr. Robotnik et vérifiez les écrans des meilleurs scores des modes Exercise et Scenario. Vous pouvez appuyer sur le bouton 1 ou 2 à tout moment pour appeler l'écran Titre, et appuyer de nouveau pour commencer à jouer.

Ensuite, vous verrez apparaître un écran de menu comportant les divers modes de jeu parmi lesquels vous devrez faire un choix.

SCENARIO MODE (mode Scénario): Battez-vous contre les armées de robots à la solde de Robotnik pour sauver Beanville! (Voir page 24.)

1P VS 2P MODE (mode 2 joueurs): Défiiez un de vos amis de gagner le plus possible de Beans! (Voir page 30.)



Preparativos

Cuando aparezca la pantalla del título, espere algunos segundos para ver al ampuloso y delirante Dr. Robotnik, y pruebe las pantallas de máxima puntuación para Exercise Mode (modo de práctica) y Scenario Mode (modo de escenario). Presione los botones 1 o 2 en cualquier momento para hacer que aparezca la pantalla del título, y vuelva a presionarlo para iniciar el juego.

Aparecerá un menú del juego con varios modos de juego para elegir.

SCENARIO MODE (modo de escenario): ¡Luche contra las filas de robots lacayos de Robotnik a fin de salvar Beanville! (Consulte la página 25.)

1P VS 2P MODE (modo de un jugador contra otro): ¡Desafíe a un amigo a una batalla de alubias! (Consulte la página 31.)

Inizio del gioco

Quando appare lo schermo del titolo, attendete qualche secondo per ascoltare i vuoti discorsi e i vaneggiamenti del Dr. Robotnik in persona e controllare gli schermi dei punteggi massimi per i modi EXERCISE MODE e SCENARIO MODE. Premete il pulsante 1 o 2 in qualsiasi momento per ritornare allo schermo del titolo e premete di nuovo il pulsante per iniziare il gioco.

Vedrete quindi comparire lo schermo dei menù di gioco che contengono i vari modi di gioco fra cui scegliere.

SCENARIO MODE (Modo scenario): Combattetevi contro le armate di Robotirapiedi di Robotnik per salvare Beanville! (Vedi pagina 25).

1P VS 2P MODE (Modo di combattimento): Sfidate un amico ad un torneo di lancio dei fagioli! (Vedi pagina 31.)

Spelstart

När rubrikskärmen visas skall du vänta några sekunder så att du kan se Dr. Robotniks gormande och galenskap, och sedan kolla upp poängrekorden för Exercise Mode (träningsspel) och Scenario Mode (strid mot robotar). Tryck på Knapp 1 eller 2 när som helst för att gå tillbaka till rubrikskärmen, och tryck en gång till för att sätta igång spelet.

Det du därefter får se är en spelmeny med de olika spelsätt du kan välja.

SCENARIO MODE (strid mot robotar): För att rädda Beanville måste du slåss mot Robotniks armé av robotlakejer! (Se sid. 25 för detaljer.)

1P VS. 2P MODE (för två spelare): Utmana en kompis på en bönestund! (Se sid. 31 för detaljer.)

Het Spel Starten

Wacht na het Titelscherm een paar seconden om de verklaring van de doelen van Dr. Robotnik te bekijken en bekijk de hoogste scores die behaald zijn in de 'Exercise' en 'Scenario' Modes. Je kunt wanneer je maar wilt op Toets 1 of 2 drukken om naar het Titelscherm te gaan en dan nog een keer drukken om te starten.

Daarna verschijnt er een spel menu scherm met verschillende spelmoden waar je uit kunt kiezen.

Scenario Mode: Versla de rijen robot flunkies van Robotnik om Bonendorp te redden! (zie pagina 25.)

1P VS 2P Mode: Daag een vriend uit tot een bonen-duel! (Zie pagina 31.)

Exercise Mode: It's just you against the timer! Practice your bean-grouping skills and go for the high score. (See page 34.)

Puzzle Mode: Solve the puzzles the evil Dr. Robotnik uses to test the brain circuits of his henchbots. (See page 38.)

Press the D-Button up or down until the mode you want is highlighted, then press Button 1 or 2.

In Scenario and Puzzle modes, you can either start your game at the first level or use a password to continue from a certain point. Use the D-Button to select NEW GAME or PASSWORD, and press Button 1 or 2 to begin.

Exercise Mode (Trainings-Modus): Hierbei spielen Sie gegen die Uhr! Verfeinern Sie Ihre Technik beim Bohnensortieren und versuchen Sie, den Rekord zu brechen. (Siehe Seite 34.)

Puzzle Mode (Denksport-Modus): Lösen Sie die Rätsel, die der bössartige Dr. Robotnik zum Testen der Gehirnschaltungen seiner Robogreifer verwendet. (Siehe Seite 38.)

Drücken Sie die Richtungstaste nach oben oder unten, um den gewünschten Menüpunkt anzuwählen, und drücken Sie dann Taste 1 oder 2.

In den Spielmodi Scenario oder Puzzle können Sie entweder das Spiel mit dem ersten Level beginnen oder ein Kennwort verwenden, um von einer bestimmten Stelle an zu starten. Wählen Sie NEW GAME (neues Spiel) oder PASSWORD (Kennwort), und drücken Sie Taste 1 oder 2 zum Anfangen.

EXERCISE MODE (mode Exercice): Vous jouez contre la minuterie! Entraînez-vous à regrouper les Beans pour obtenir un score élevé. (Voir page 34.)

PUZZLE MODE: (mode casse-tête): Trouvez la solution au casse-tête que le diabolique Dr. Robotnik utilise pour tester les circuits cérébraux de ses robosbires. (Voir page 38.)

Appuyez vers le haut ou le bas sur le bouton D jusqu'à ce que le mode que vous avez choisi soit éclairé, puis appuyez sur le bouton 1 ou 2.

En modes Scenario et Puzzle, vous pouvez commencer à jouer au premier niveau ou utiliser un mot de passe pour continuer à partir d'un certain niveau. Utilisez le bouton D pour sélectionner NEW GAME ou PASSWORD, et appuyez sur le bouton 1 ou 2 pour commencer.

EXERCISE MODE (modo de práctica): ¡Simplemente usted contra el temporizador! Practique su habilidad en disponer alubias y alcanzar la máxima puntuación. (Consulte la página 35.)

PUZZLE MODE (modo de rompecabezas): Resuelva los rompecabezas que utiliza el Dr. Robotnik para probar los circuitos de los cerebros de sus secuaces. (Consulte la página 39.)

Presione el botón D hacia arriba o hacia abajo hasta que se resalte el modo deseado, y después presione el botón 1 o 2.

En los modos Scenario y Puzzle, usted podrá o bien iniciar el juego en el primer nivel, o utilizar una contraseña para continuar a partir de un punto determinado. Utilice el botón D para seleccionar NEW GAME (nuevo juego) o PASSWORD (contraseña), y presione el botón 1 o el 2 para comenzar.

EXERCISE MODE (Modo di esercizio): Siete solo voi contro il timer! Potete fare pratica nel mettere in ordine i fagioli e mirare a raggiungere il massimo punteggio. (Vedi pagina 35).

PUZZLE MODE (Modo rompicapo): Risolvete il rompicapo che il diabolico Dr Robotnik usa per mettere alla prova i circuiti cerebrali dei suoi robotirapiedi. (Vedi pagina 39.)

Premete il pulsante D in alto o in basso sino a che non viene illuminato il nome del modo di gioco che vi interessa, quindi premete il pulsante 1 o 2.

Nei modi SCENARIO e PUZZLE potete iniziare il gioco dal primo livello o usare una parola d'ordine per continuare il gioco da un certo livello. Usate il pulsante D per selezionare NEW GAME o PASSWORD e premete il pulsante 1 o 2 per iniziare a giocare.

EXERCISE MODE (träningsspel): Här spelar du ensam mot klockan! Öva dig på att arrangera bönor och ge dig på poängrekordet. (Se sid. 35 för detaljer.)

PUZZLE MODE (pussellösning): Lös de pussel som den elake Dr. Robotnik använder för att testa kretsarna i hjärnan på sina plåtniklasar. (Se sid. 39 för detaljer.)

Vicka D-knappen uppåt eller neråt tills du valt det spelsätt du vill ge dig på, och tryck sedan på Knapp 1 eller 2.

I Scenario Mode eller Puzzle Mode kan du antingen starta ditt spel på den första nivån eller använda ett lösenord för att fortsätta från en viss punkt. Använd D-knappen för att välja NEW GAME (nytt spel) eller PASSWORD (lösenord), och tryck sedan på Knapp 1 eller 2 för att sätta igång.

Exercise Mode: Je moet het opnemen tegen de tijd! Zorg dat je met die bonen leert werken en probeer de hoogste score te behalen. (Zie pagina 35.)

Puzzle Mode: Los de puzzels op die Dr. Robotnik gebruikt om de hersens circuits van zijn robohelpers te testen. (Zie pagina 39.)

Druk op omhoog of omlaag op de R-toets totdat de Mode waarin je wilt spelen oplicht en druk daarna op Toets 1 of 2.

In de Scenario en Puzzle modes kun je het spel starten op het eerste level of doorgaan op een bepaald punt. Kies NEW GAME of PASSWORD met de R-toets en druk dan op Toets 1 of 2 om te beginnen.

Bean-steaming Basics

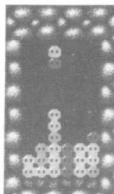
When the game begins, beans drop from the top of the dungeon in pairs. When two beans of the same color touch, they link. Make the beans disappear from the dungeon by linking up four or more beans of the same color...

① vertically, like this...

② horizontally, like this...

③ or in clumps.

You can move a pair of beans around the dungeon by pressing the D-Button left or right. Rotate the beans by pressing Button 1 or 2. To speed up their descent, press the D-Button down.



Grundlagen für Bohnenexperten

Bei Spielbeginn fallen die Bohnen paarweise vom oberen Bildschirmbereich in das Verlies. Wenn sich zwei Bohnen der gleiche Farbe berühren, werden sie miteinander verbunden. Sie können die Bohnen aus dem Verlies verschwinden lassen, indem Sie vier oder mehr Bohnen der gleichen Farbe zu einer Gruppe zusammenschließen, und zwar...

① senkrecht, wie hier...

② waagrecht, wie hier...

③ oder in Klumpen.

Bohnenpaare können innerhalb des Verlieses umherbewegt werden, indem Sie die Richtungstaste nach rechts oder links drücken. Durch Drücken der Taste 1 oder 2 lassen sich die Bohnen drehen. Die Fallgeschwindigkeit erhöht sich, wenn Sie die Richtungstaste nach unten drücken.

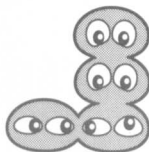
①



②



③



Principe du jeu

Quand le jeu commence, les Beans tombent du haut du donjon deux par deux. Si deux Beans de la même couleur se touchent, ils s'accrochent l'un à l'autre. Faites disparaître les Beans du donjon en associant ensemble un minimum de quatre Beans de la même couleur...

① verticalement, comme cela...

② horizontalement, comme cela...

③ ou en les agglutinant.

Vous pouvez déplacer deux Beans dans le donjon en appuyant sur le bouton D vers la gauche ou la droite. Faites tourner les Beans en appuyant sur le bouton 1 ou 2. Pour accélérer leur descente, appuyez sur le bouton D vers le bas.

Conceptos básicos sobre cómo cocer alubias

Cuando comience el juego, caerán alubias de la parte superior de la mazmorra en pares. Cuando se toquen dos alubias del mismo color, se enlazarán. Haga que las alubias desaparezcan de la mazmorra enlazando cuatro o más del mismo color...

- ① verticalmente, así...
- ② horizontalmente, así...
- ③ o en grupos.

Usted podrá mover un par de alubias alrededor de la mazmorra presionando el botón D hacia la izquierda o hacia la derecha. Haga que las alubias giren presionando el botón 1 o 2. Para acelerar su descenso, presione el botón D hacia abajo.

Punti basilari del gioco

Una volta che il gioco inizia, i fagioli cadono a coppie dalla sommità della prigione. Se due fagioli dello stesso colore si toccano, si uniscono. Fateli scomparire unendone quattro o più dello stesso colore...

- ① verticalmente, così...
- ② orizzontalmente, così...
- ③ o in modo irregolare.

Potete muovere due fagioli all'interno della prigione premendo il pulsante D a destra o sinistra. Fateli ruotare premendo il pulsante 1 o 2. Per accelerarne la discesa dovete premere il pulsante D in basso.

Ångkokning av bönor

När spelet sätts igång, faller bönorna i par från taket i fångelsehålan. När två bönor med samma färg kommer i kontakt med varandra, kommer de att fastna vid varandra. Gör så att bönorna försvinner från fångelsehålan genom att sätta ihop fyra eller fler bönor med samma färg...

- ① vertikalt, på det här viset...
- ② horisontellt, på det här viset...
- ③ eller i klungor.

Vicka D-knappen åt vänster eller höger för att flytta omkring ett bönpar i fångelsehålan. Tryck på Knapp 1 eller 2 för att rotera på bönona. Tryck ned D-knappen för att få bönorna att falla snabbare.

De Bonen Basis

Als het spel begint, vallen er bonen vanuit de nok van de kerker in paren naar beneden. Als twee bonen van dezelfde kleur elkaar raken, blijven ze aan elkaar zitten. Laat de bonen uit de kerker verdwijnen door vier of meer bonen van dezelfde kleur aan elkaar te schakelen...

- ① verticaal, zoals deze...
- ② horizontaal, zoals deze...
- ③ of in groepen.

Je kunt een paar bonen door de kerker laten bewegen door op links of rechts op de R-toets te drukken. Draai de bonen een kwartslag door op Toets 1 of 2 te drukken. Om ze sneller te laten dalen, druk je op omlaag op de R-toets.

If you drop a pair of beans horizontally on an uneven surface, any bean left hanging will separate from the pair and drop to the lowest point. When a group of beans disappears, any beans left on top drop into the remaining space. Use this to create chain reactions for bonus points!

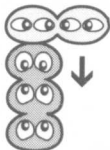
As you play, the beans drop faster and faster. The dungeon can only hold so many beans, and if they reach the top of the dungeon, the bottom drops out and you lose the game.

Wenn ein Bohnenpaar horizontal auf einer unebenen Fläche landet, trennt sich die überstehende Bohne von ihrem Gefährten und fällt bis auf den tiefsten Punkt im Verlies. Sobald eine Bohnengruppe verschwindet, fallen die darüber befindlichen Bohnen in die entstehende Lücke. Verwenden Sie diese Funktion, um eine Kettenreaktion zu starten und Bo(h)nuspunkte einzuheimsen!

Mit der Zeit fallen die Bohnen mit wachsender Geschwindigkeit. Das Verlies kann natürlich nur eine gewisse Menge Bohnen aufnehmen; wenn der obere Rand des Verlieses erreicht ist, fällt der Boden heraus, und Sie haben das Spiel verloren.

Si vous faites tomber deux Beans horizontalement sur une surface inégale, tout Bean restant en suspension sera séparé des autres et tombera au point le plus bas. Lorsqu'un groupe de Beans disparaît, tous les Beans se trouvant au-dessus tomberont dans l'espace restant. Utilisez cette technique pour provoquer des réactions en chaîne et obtenir des points de bonus!

Au fur et à mesure de la partie, les Beans tombent de plus en plus vite. Le donjon ne peut contenir qu'un certain nombre de Beans et s'ils atteignent le sommet, le bas s'ouvre et vous avez perdu.



Si hace caer horizontalmente un par de alubias sobre una superficie desigual, cualquier alubia que quede colgando se separará del par y caerá hasta el punto más bajo. Cuando desaparezca un grupo de alubias, las que queden en la parte superior caerán hacia el espacio restante. ¡Utilice esto para crear reacciones en cadena a fin de obtener puntos de gratificación!

A medida que juegue, las alubias caerán cada vez más rápidas. La mazmorra no puede contener tantas alubias, y si éstas llegan al techo de la mazmorra, el piso se hundirá, y usted habrá perdido el juego.

Se fate cadere una coppia di fagioli su una superficie irregolare, i fagioli rimasti sospesi a mezz'aria si separano e cadono. Se un gruppo di fagioli scompaie, quelli che rimangono a mezz'aria cadono a terra. Usate questi effetti per creare reazioni a catena e vincere punti premio!

Mano a mano che il gioco procede, i fagioli cadono sempre più rapidamente. La prigione può contenere solo un numero limitato di fagioli e, se si riempie, sprofonda e perdetevi il gioco.

Om du tappar ett bönpar horisontellt på en ojämn yta och det finns en böna som hänger kvar, kommer den böna som hänger kvar att skiljas från paret och falla till den lägsta punkten. När en grupp bönor försvinner, kommer alla bönor som finns längst upp att falla ned i det kvarvarande utrymmet. Gör på det här sättet för att skapa en kedjereaktion och ta bonuspoäng!

Bönorna kommer att falla allt snabbare och snabbare när du spelar vidare. Fångelsehålan kan innehålla bara ett visst antal bönor, och om bönorna staplas ända upp till taket på fångelsehålan, kommer dess botten att rasa sönder så att du förlorar spelet.

Wanneer je een paar bonen op een ongelijk oppervlak laat vallen, zal een boon die nog los hangt, zich van de andere boon losmaken en naar het laagste punt vallen. Wanneer een groep bonen verdwijnt, zullen de bonen die daar boven lagen, naar beneden vallen in de ruimte die overblijft. Gebruik dit om kettingreacties te veroorzaken die bonuspunten opleveren!

Als je speelt, gaan de bonen steeds sneller vallen. Er past slechts een beperkt aantal bonen in de kerker en als hij vol is, valt de bodem eruit en heb je het spel verloren.

Refugees

You can block your opponent's moves by dropping refugee beans into his or her dungeon. Refugee beans don't come from Beanville, and can't be grouped with any clan — they can only leave the dungeon when neighboring beans are made to disappear. Call up refugee beans by making as many of your beans disappear as you can — preferably in chain reactions. The more beans you get rid of at one time, the more refugee beans get dumped into your rival's dungeon!

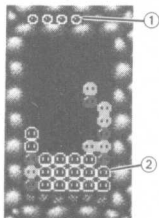
Check the top of your dungeon for a little advance warning of how many refugees are about to drop in, and where.

If you see...

Then

- | | |
|-------------------------|---|
| One small clear bean... | one refugee drops in. |
| One big clear bean... | six refugees drop in a row. |
| One big red bean... | thirty refugees drop in five rows, and you're in trouble! |

- ① Refugees about to drop in
- ② Refugee beans



Flüchtlinge

Sie können die Pläne Ihres Gegenspielers durchkreuzen, indem Sie Flüchtlingsbohnen in sein Verlies einschleusen. Flüchtlingsbohnen kommen nicht aus Beanville und lassen sich nicht mit irgendeiner anderen Bohnensorte verbinden — die Fremdlinge können das Verlies nur zusammen mit einer bestehenden Gruppe von vier oder mehr Bohnen verlassen. Flüchtlingsbohnen lassen sich herbeizitiern, indem Sie möglichst viele Ihrer Bohnen verschwinden lassen — vorzugsweise durch Kettenreaktionen. Je mehr Bohnen Sie auf einen Schlag loswerden, desto mehr Flüchtlingsbohnen werden im Verlies des Gegners abgeladen!

Ganz oben in Ihrem Verlies können Sie eine kleine Vorwarnung sehen, wie viele Flüchtlingsbohnen erwartet werden, und wo.

Symbol

Eine kleine, farblose Bohne...

Eine große, farblose Bohne...

Eine große, rote Bohne...

Menge

Nur eine einzige Flüchtlingsbohne nähert sich.

Sechs Flüchtlingsbohnen werden nacheinander auftauchen.

Dreißig Flüchtlingsbohnen in fünf Reihen kommen auf Sie zu — Sie haben ein Problem!

- ① Sich nähernde Flüchtlinge
- ② Flüchtlingsbohnen

Les réfugiés

Vous pouvez bloquer votre adversaire en faisant tomber des Beans réfugiés dans son donjon. Les Beans réfugiés ne viennent pas de Beanville et ne peuvent pas être regroupés avec les autres, ils ne peuvent sortir du donjon que lorsque les Beans voisins sont appelés à disparaître. Vous pouvez appeler les Beans réfugiés en faisant disparaître le plus possible de vos Beans — de préférence par des réactions en chaîne. Plus vous faites tomber de Beans à la fois, plus vous aurez de Beans réfugiés qui rempliront le donjon de votre rival!

Regardez le sommet de votre donjon pour savoir, à l'avance, combien de réfugiés vont tomber et à quel endroit.

Si vous voyez...

Un petit Bean clair...

Un gros Bean clair...

Un gros Bean rouge...

Alors

Un réfugié tombera dans le donjon.

Six réfugiés tomberont d'un coup dans le donjon.

Trente réfugiés tomberont en cinq rangs et vous aurez des problèmes!

- ① Réfugiés sur le point de tomber
- ② Beans réfugiés

Alubias refugiadas

Usted podrá bloquear los movimientos de su adversario dejando caer alubias refugiadas en su mazmorra. Las alubias refugiadas no proceden de Beanville, y no pueden agruparse con ningún clan, solamente pueden salir de la mazmorra cuando se haga desaparecer a las alubias vecinas. Hágase con alubias refugiadas haciendo desaparecer cuantas alubias suyas pueda, preferiblemente con reacciones en cadena. ¡Cuantas más alubias haga desaparecer de una vez, más alubias refugiadas caerán dentro de la mazmorra de su rival!

Controle el techo de su mazmorra para ver cuántas alubias refugiadas están a punto de caer dentro y dónde.

Si ve...	Entonces
Una alubia pequeña y clara...	caerá una alubia refugiada.
Una alubia grande y clara...	caerán seis alubias en fila.
Una alubia grande y roja...	caerán treinta alubias refugiadas en cinco filas, y justed se encontrará en problemas!

- ① Alubias refugiadas a punto de caer dentro
- ② Alubias refugiadas

Fagioli rifugiati

Potete fermare le mosse del vostro nemico facendo cadere dei fagioli presenti nella sua prigione. I fagioli rifugiati non sono cittadini di Beanville e non possono venire raggruppati con alcun clan, possono uscire dalla prigione solo quando un gruppo di fagioli vicini scompaia. Richiamate i fagioli rifugiati facendo scomparire quanti più fagioli dei vostri potete, possibilmente in reazioni a catena. Più fagioli liberate in una volta e più fagioli rifugiati vengono scaricati nella prigione del vostro avversario!

Controllate la sommità della vostra prigione così da sapere in anticipo quanti rifugiati stanno per arrivare e dove.

Se vedete...	Allora...
Un piccolo fagiolo chiaro...	Arriva un rifugiato.
Un grande fagiolo chiaro...	Arrivano sei rifugiati.
Un grande fagiolo rosso...	Arrivano trenta rifugiati divisi in cinque file. Siete nei pasticci!

- ① Fagioli rifugiati pronti a cadere
- ② Fagioli rifugiati

Flyktingbönor

Du kan blockera din motspelares drag genom att slussa in flyktingbönor i hans eller hennes fångelsehåla.

Flyktingbönorna är urprungligen inte från Beanville, och kan inte blandas ihop med urbefolkningsbönor — de kan fly från fångelsehålan bara när de bönor som ligger bredvid bestämmer sig för att sticka iväg. Du smyer in flyktingbönorna i din polares fångelsehåla genom att hjälpa så många som möjligt av dina egna bönor att fly — speciellt då i kedjereaktioner. Ju fler bönor du smusslar undan på en och samma gång, desto fler hamnar i din motståndares fångelsehåla.

Kolla upp din fångelsehålas tak så att du blir förvarnad om hur många flyktingbönor som håller på att ta sig in, och var de kommer att hamna.

Om du ser...	Då
En liten genomskinlig böna...	tar sig en flyktingböna in.
En stor genomskinlig böna...	tar sig sex flyktingbönor in a rad.
En stor röd böna...	tar sig trettio flyktingbönor in i fem rader, vilket gör att du får problem!

- ① Flyktingbönor som håller på att falla in
- ② Flyktingbönor

Vreemdelingen

Als je met een tegenstander speelt, kun je het deze lastig maken door vreemde bonen in zijn of haar kerker te laten vallen. Vreemde bonen zijn geen inwoners van Bonendorp en kunnen daar niet mee samengevoegd worden — ze kunnen de kerker alleen maar verlaten met een aangrenzende groep van vier of meer bonen. Je kunt vreemde bonen laten verschijnen, door zoveel mogelijk van jouw bonen te laten verdwijnen — het liefst in ketting reacties. Hoe meer bonen je in één keer kwijt raakt, hoe meer vreemde bonen er in de kerker van je tegenstander vallen!

Houd de bovenkant van je kerker in de gaten, om te zien hoeveel vreemde bonen op het punt staan in je kerker te vallen, en waar.

Je ziet	Dan
Een kleine heldere boon...	valt er vreemdeling in.
Een grote heldere boon...	vallen er zes vreemdelingen op een rij
Een grote rode boon...	vallen er dertig vreemdelingen in vijf rijen en zit je in grote moeilijkheden!

- ① Vreemdelingen die gaan vallen
- ② Vreemdelingen

Scoring

- First pick up points by speeding up the descent rate of the beans falling into your dungeon.
- Then pick up bonus points when your beans vanish. Try for chain reactions — the bigger the chain reaction, the bigger the bonus.
- If you win a game within 120 seconds in Scenario Mode, you receive a special Time Bonus for each second remaining.

Scenario Mode

Here you'll match your wits against Dr. Robotnik's finest mechanical minds. With each new challenger you battle, the action gets faster and more mind-boggling until you take on the evil Dr. Robotnik himself!

First you have the choice of starting a new game or using a password to continue at a level started previously. Naturally you'll start a new game at first, so press Button 1 or 2 to get going.

Punktesammeln

- Sie können Extrapunkte sammeln, indem Sie die Fallgeschwindigkeit der in Ihr Verlies fallenden Bohnen erhöhen.
- Bo(h)nuspunkte erhalten Sie, wenn Sie Ihre Bohnen verschwinden lassen — je größer die Kettenreaktion, um so größer der Bo(h)nus.
- Wenn Sie ein Spiel im Scenario Mode innerhalb einer Zeitspanne von 120 Sekunden gewinnen können, erhalten Sie einen speziellen Zeitbo(h)nus für jede nicht benötigte Sekunde.

Scenario Mode

In diesem Spielmodus messen Sie Ihre mentalen Kräfte mit Dr. Robotniks besten mechanischen Gehirnen. Jeder Robogreifer ist ein bißchen gewitzter als sein Vorgänger, und jeder dieser Schurken hat seine eigene Strategie entwickelt. Mit jedem Erfolg, den Sie erzielen, wird das Tempo etwas hektischer und wahnwitziger und steigert sich bis zum Finale — Ihrem Rendezvous mit Oberbösewicht Dr. Robotnik persönlich!

Dieser Modus bietet Ihnen die Möglichkeit, ein neues Spiel zu beginnen oder mit Hilfe eines Kennworts ein vorher unterbrochenes Spiel fortzusetzen. Beim allerersten Mal drücken Sie natürlich die Taste 1 oder 2, um mit dem Spiel zu beginnen.

Score

- Gagnez tout d'abord des points en accélérant la vitesse de descente des Beans qui tombent dans votre donjon.
- Puis, accumulez les points de bonus quand vos Beans disparaissent. Plus la réaction en chaîne est importante, plus le bonus est élevé.
- Si vous remportez une partie en moins de 120 secondes en Scenario Mode, vous recevrez un bonus de temps spécial pour chaque seconde restante.

Scenario Mode

Vous allez affronter les cerveaux mécaniques les plus sophistiqués du Dr. Robotnik. Au fur et à mesure, l'action devient plus rapide et plus compliquée jusqu'à ce que vous affrontiez l'infernal Dr. Robotnik en personne!

Tout d'abord, vous avez le choix entre commencer une nouvelle partie ou continuer à partir d'un niveau précédent en utilisant un mot de passe. Naturellement, la première fois que vous jouez, vous devez appuyer sur le bouton 1 ou 2 pour commencer une nouvelle partie.

Puntuación

- En primer lugar adquiere puntos acelerando la velocidad de descenso de las alubias que caen en su mazmorra.
- Después adquiere puntos de gratificación haciendo desaparecer alubias. Intente producir reacciones en cadena: cuanto mayor sea la reacción en cadena, más puntos de gratificación obtendrá.
- Si gana un juego antes de 120 segundos en el Scenario Mode, recibirá una gratificación especial de tiempo por cada segundo restante.

Modo de escenario

Aquí pondrá a prueba su ingenio contra las mentes mecánicas mejores del Dr. Robotnik. ¡Con cada nuevo enemigo con quien luche, la acción se volverá más rápida e inquietante hasta que pueda vencer al propio diabólico Dr. Robotnik!

En primer lugar tendrá la oportunidad de iniciar un nuevo juego o usar una contraseña para continuar en un nivel iniciado previamente. Naturalmente, al principio iniciará un nuevo juego, por lo tanto presione el botón 1 o 2 para pasar al juego.

Punteggi

- Potete cominciare a fare punti accelerando la velocità di caduta dei fagioli che cadono nella vostra prigione.
- Quindi fate dei punti quando i fagioli spariscono. Provate con la reazione a catena: più grande è la reazione a catena e maggiore sarà il punteggio conquistato.
- Se vincete una partita entro 120 secondi nel modo SCENARIO, riceverete un premio tempo per ciascun secondo rimanente.

Modo Scenario

Dovrete dare battaglia alle menti elettroniche più acute che il Dr. Robotnik possiede. Con ogni nuovo avversario contro cui combattete, l'azione diventa più rapida e difficile sino a che non vi troverete di fronte il Dr. Robotnik in persona!

Prima dovete scegliere se iniziare un nuovo gioco o usare una parola d'ordine per continuare dal livello iniziato precedentemente. Naturalmente la prima volta si inizia un nuovo gioco, premere quindi il pulsante 1 o 2 per iniziare.

Att ta poäng

- Först kan du plocka åt dig poäng genom att öka på bönomas fallhastighet in i fångelsehålan så mycket som möjligt.
- Plocka sedan åt dig bonuspoäng när dina bönor försvinner. Försök att få kedjereaktioner, för ju större kedjereaktioner är, desto större blir din bonus.
- Om du vinner ett spel inom 120 sekunder i Scenario Mode, får du en speciell tidsbonus för de sekunder som återstår.

Scenario Mode

Här kan du mäta dina talanger med Dr. Robotniks mest framstående mekaniska genier. För varje ny utmaning du möter så sker allting snabbare och på ett mera häpnadsväckande sätt, ända tills du slutligen tar dig an självaste Dr. Robotnik!

Först kan du välja mellan att starta ett nytt spel eller att använda ett lösenord för att fortsätta på en nivå som du tidigare har startat på. Naturligtvis startar du ett nytt spel först, så tryck på Knapp 1 eller 2 för att sätta igång.

Scoren

- Verdien eerst punten door het afdalen te versnellen van de bonen die in je kerker vallen.
- Verzamel daarna bonus punten als je bonen verdwijnen — hoe groter de ketting reactie, hoe hoger de bonus.
- Als je een spel wint in minder dan 120 seconden in de Scenario Mode, krijg je een speciale Tijd Bonus voor elke seconde die nog over is.

Scenario Mode

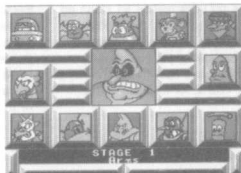
Hier neem je het op tegen Dr. Robotnik's beste mechanische brains. Na elke overwinning, neemt de actiesnelheid toe en moet je je hersens nog meer pijnigen, totdat je uiteindelijk tegenover Dr. Robotnik zelf komt te staan!

Eerst krijg je de keuze om met een nieuw spel te beginnen of om door te gaan met een vorig spel door een paswoord te gebruiken. Natuurlijk begin je de allereerste keer met New Game (Nieuw Spel) en druk je dus op Toets 1 of 2 om van start te gaan.

Next you see your challengers. The henchbot you'll be playing is highlighted and his name shown at the bottom of the screen.

When the game screen appears, press Button 1 or 2 to begin the match. Keep an eye on your opponent's screen to see what chain reactions he may be setting up, and dump refugee beans into his dungeon to block them. You can gauge your progress by the look of your opponent's face in the center of the screen — for a robot he's not very good at hiding his expression!

- ① The next pair of beans to drop into each dungeon
- ② Current level of the game
- ③ Your opponent's score
- ④ Your opponent's dungeon
- ⑤ Your opponent
- ⑥ Your dungeon
- ⑦ Your score



Nun erscheint ein Bildschirm mit Ihren Herausforderern. Der nächste gegen Sie antretende Robogreifer wird hervorgehoben, und sein Name erscheint unten im Bildschirm.

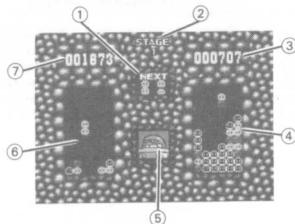
Sobald der Spielbildschirm erscheint, drücken Sie die Taste 1 oder 2, um anzufangen. Behalten Sie auch immer das Verlies des Gegners im Auge, um zu sehen, ob er Kettenreaktionen plant oder Flüchtlinge in das Verlies werfen will, um den Weg zu versperren. Sie können Ihren eigenen Fortschritt am Gesichtsausdruck Ihres Gegners in der Bildschirm-Mitte ablesen — es handelt sich hier scheinbar um ein ziemlich emotionales Roboter-Modell!

- ① Das nächste auftauchende Bohnenpaar
- ② Momentaner Level
- ③ Punktzahl Ihres Gegners
- ④ Verlies Ihres Gegners
- ⑤ Ihr Gegner
- ⑥ Ihr Verlies
- ⑦ Ihre Punktzahl

Ensuite, vous voyez tous vos adversaires. Le robosbire que vous allez affronter est éclairé et son nom est indiqué en bas de l'écran.

Quand l'écran de jeu apparaît, appuyez sur le bouton 1 ou 2 pour commencer le match. Surveillez l'écran de votre adversaire pour essayer de deviner quelles réactions en chaîne il vous prépare et faites tomber des réfugiés dans son donjon pour les bloquer. Vous pouvez évaluer vos progrès en observant la face de votre adversaire au centre de l'écran — pour un robot, il n'est pas très doué pour cacher ses sentiments!

- ① La prochaine paire de Beans qui va tomber dans chaque donjon
- ② Niveau actuel du jeu
- ③ Score de votre adversaire
- ④ Le donjon de votre adversaire
- ⑤ Votre adversaire
- ⑥ Votre donjon
- ⑦ Votre score



A continuación verá a sus enemigos. El robot contra el que peleará estará resaltado y su nombre aparecerá en la parte inferior de la pantalla.

Cuando aparezca la pantalla del juego, presione el botón 1 o 2 para iniciar la batalla. Preste atención a la pantalla de su oponente para ver las reacciones en cadena que pueda estar preparando, y lance alubias refugiadas a su mazmorra para bloquearlos. Usted podrá comprobar su progreso observando la cara de su adversario del centro de la pantalla: ¡los robots no tienen cara para jugar al póquer!

- ① Parejas de alubias que caerán en cada mazmorra
- ② Nivel actual del juego
- ③ Puntuación de su adversario
- ④ Mazmorra de su adversario
- ⑤ Su adversario
- ⑥ Su mazmorra
- ⑦ Su puntuación

Vedrete quindi i vostri avversari. I robotirapiedi contro cui combatterete viene illuminato e il suo nome viene indicato sul fondo dello schermo.

Cuando appare lo schermo di gioco, premere il pulsante 1 o 2 per iniziare a giocare. Tenete d'occhio lo schermo del vostro avversario per vedere quale reazione a catena può creare quindi gettate i fagioli rifugiati nella prigione dell'avversario per bloccarli. Potete valutare i vostri progressi dall'espressione del vostro nemico al centro dello schermo. Per essere un robot, non è molto bravo a nascondere il suo stato d'animo.

- ① Il paio di fagioli che cadono successivamente in ciascuna prigione
- ② Livello attuale del gioco
- ③ Il punteggio del vostro nemico
- ④ La prigione del vostro nemico
- ⑤ Il vostro nemico
- ⑥ La vostra prigione
- ⑦ Il vostro punteggio

Nu kan du se dina motståndare. Den plåtniklas som du kommer att spela mot tänds och hans namn visas längst ned på bildskärmen.

När spelskärmen visas skall du trycka på Knapp 1 eller 2 för att sätta igång matchen. Håll ett öga på din motståndares skärm och kolla upp vilka slags kedjereaktioner motståndaren försöker att sätta igång, och dumpa flyktbingbönor i hans fängelsehåla och blockera kedjereaktionerna. Du kan kolla in läget genom att iakttä din motståndares ansikte som visas mitt på skärmen — de är inte speciellt bra på det här med pokerfejs, åtminstone inte för att vara robotar!

- ① Nästa bönpar som faller in i var och en fängelsehållorna
- ② Den nuvarande spelnivån
- ③ Din motståndares poängantal
- ④ Din motståndares fängelsehåla
- ⑤ Din motståndare
- ⑥ Din fängelsehåla
- ⑦ Diitt poängantal

Daarna verschijnt er een scherm met daarop je tegenspellers. De robothelper waarmee jij speelt, is helder opgelicht en zijn naam staat onderaan het scherm.

Als het spel scherm verschijnt, druk je op de Toets 1 of 2 om de match te beginnen. Houd het scherm van je tegenstander in de gaten om te zien welke kettingreacties hij gepland heeft en stuur vreemde bonen om deze te voorkomen. Je kunt aflezen hoever je vordert aan het gezicht van je tegenstander in het midden van het scherm — al is hij een robot, zijn gezichts-uitdrukking kan hij niet verbergen!

- ① Het volgende paar bonen dat in de kerker gaat vallen
- ② Huidige level van het spel
- ③ Score van jouw tegenstander
- ④ Kerker van jouw tegenstander
- ⑤ Jouw tegenstander
- ⑥ Jouw kerker
- ⑦ Jouw score

If you win the match, you'll receive a password to the next level. (For more on entering passwords, see page 42.) Press Button 1 or 2 to meet your next challenger and begin the next match.

If you lose the match, you'll see the Game Over screen. Press Button 1 or 2 and the Continue screen appears. If you want a rematch against the challenger you lost to, select YES and press Button 1 or 2.

Wenn Sie diesen Zweikampf gewinnen, erhalten Sie ein Kennwort, mit dem Sie zum nächsten Level gelangen können (für weitere Informationen zur Eingabe der Kennwörter siehe Seite 42). Drücken Sie die Taste A, B oder C oder die Starttaste, damit sich Ihnen der zweite Herausforderer vorstellt; der nächste Zweikampf kann nun beginnen.

Im Falle einer Niederlage erscheint der Game Over/Continue-Bildschirm. Wenn es Sie nach einer Revanche gegen den letzten Herausforderer gelüstet, wählen Sie YES (Ja) und drücken die Taste 1 oder 2.

Si vous gagnez le match, vous recevez un mot de passe pour le niveau suivant (pour plus de détails sur la saisie des mots de passe, voir page 42.) Appuyez sur le bouton 1 ou 2 pour rencontrer votre prochain adversaire et commencer un nouveau match.

Si vous perdez le match, vous voyez apparaître l'écran Game Over. Appuyez sur le bouton 1 ou 2 pour faire apparaître l'écran Continue. Si vous voulez vous battre à nouveau contre le dernier adversaire qui vous a fait perdre, sélectionnez YES et appuyez sur le bouton 1 ou 2.

Si usted gana la batalla, recibirá una contraseña para el siguiente nivel. (Para mayor información sobre las contraseñas consulte la página 43.) Presione el botón 1 o el 2 para enfrentarse a su adversario y comenzar la siguiente pelea.

Si pierde la batalla, verá la pantalla Game Over (final del juego). Presione el botón 1 o 2 y aparecerá la pantalla Continue (continuación). Si desea volver a enfrentarse al último adversario que le derrotó, seleccione YES y el botón 1 o el 2.

Se vincete riceverete la parola d'ordine per entrare nel livello successivo (per maggiori dettagli sulla parola d'ordine vedi pagina 43). Premete il pulsante 1 o 2 per affrontare il nemico successivo ed iniziare un nuovo gioco.

Se perdete, vedrete apparire lo schermo GAME OVER. Premete il pulsante 1 o 2 per fare apparire lo schermo CONTINUE. Se volete combattere di nuovo contro lo stesso nemico, selezionate YES e premete il pulsante 1 o 2.

Om du vinner matchen får du ett lösenord som ger dig tillgång till nästa match. (Se sid. 43 för detaljer angående lösenord.) Tryck på Knapp 1 eller 2 för att hälsa på din näste motståndare och sätta igång matchen.

Om du förlorar matchen går du till Game Over-skärmen. Tryck på Knapp 1 eller 2 så att Continue-skärmen visas. Om du vill ha revansch mot den utmanare du nyss fick spö av, skall du välja YES och trycka på Knapp 1 eller 2.

Als je de match wint, krijg je een paswoord om naar het volgende level te gaan (voor meer informatie over het invoeren van paswoorden, zie pagina 43). Druk op Toets 1 of 2 om je volgende tegenstander te ontmoeten en de volgende match te beginnen.

Als je de match verliest, krijg je het Game Over scherm te zien. Druk op Toets 1 of 2 zodat het Continue scherm verschijnt. Wanneer je een rematch wilt tegen je laatste tegenstander, kies je voor YES en druk je op Toets 1 of 2.

1P VS 2P Mode

You and a friend can challenge each other to a bean-steaming match of one or more games. You can even set up a handicap!

Player 1 selects "1P VS 2P Mode" from the Game Menu. When the game screen appears, each player can choose from five levels of difficulty (choosing a Hard or Hardest level adds refugee beans to the bottom of your dungeon). The game begins when both players have used the D-Button to select a difficulty level and pressed Button 1 or 2.

Zweikampf-Modus

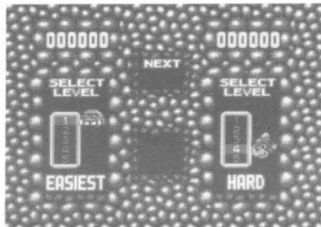
In diesem Modus können Sie einen Freund zu einem Bohnenkampf einladen, der sich über mehrere Spiele hinstrecken kann. Sie können sogar ein Handicap geben!

Spieler 1 wählt "1P VS 2P" im Spielmenü. Wenn der Spielbildschirm erscheint, stehen für beide Spieler je fünf Schwierigkeitsgrade zur Auswahl (wenn ein hoher oder sehr hoher Schwierigkeitsgrad gewählt wird, werden zusätzliche Flüchtlingsbohnen unten im Verlies hinzugefügt). Das Spiel beginnt, nachdem beide Spieler ihren Schwierigkeitsgrad mit der Richtungstaste bestimmt haben und die Taste 1 oder 2 gedrückt wurde.

1P VS 2P MODE

Vous pouvez vous mesurer à un ami lors d'un match comprenant une ou plusieurs parties. Vous pouvez même décider d'un handicap!

Le joueur 1 choisit "1P VS 2P Mode" sur l'écran de menu. Quand l'écran de jeu apparaît, chaque joueur peut choisir parmi cinq niveaux de difficultés (plus vous choisissez un niveau difficile et plus le nombre de Beans réfugiés augmente dans le bas de votre donjon). La partie commence quand les deux joueurs ont sélectionné un niveau de difficulté avec le bouton D et appuyé sur le bouton 1 ou 2.



Modo de un jugador contra otro

Usted podrá jugar contra un amigo en una confrontación de lanzamiento de alubias de uno o más juegos. Incluso podrá poner obstáculos.

El jugador 1 seleccionará "1P VS 2P Mode" del menú de juegos. Cuando aparezca la pantalla de juegos, cada jugador podrá elegir entre cinco niveles de dificultad (si elige un nivel Difícil o Superdifícil, acumulará alubias refugiadas en el fondo de la mazmorra.) El juego comenzará cuando ambos jugadores hayan seleccionado el botón D para seleccionar un nivel de dificultad y hayan presionado el botón 1 o 2.

Modo di combattimento

Se volete potete anche sfidare un amico ad una partita di uno o più giochi. Potete anche assegnare un handicap.

Il giocatore 1 seleziona "1P VS 2P Mode" dal menù di gioco. Quando appare lo schermo di gioco, ciascun giocatore può scegliere tra cinque livelli di difficoltà (se si scelgono i livelli Hard (difficile) o Hardest (molto difficile) vengono aggiunti dei fagioli rifugiati sul fondo della vostra prigione). Il gioco inizia quando entrambi i giocatori hanno usato il pulsante D per selezionare un livello di difficoltà e premuto il pulsante 1 o 2.

1P VS 2P Mode

Du kan utmana en kompis i en bönkokningsmatch, antingen i en eller flera matcher. Och du kan till och med sätta upp handicap!

Spelare 1 väljer "1P VS 2P Mode" på spelmenyn. När spelmenyn visas, kan du och din kompis välja bland fem svårighetsgrader (val av nivån HARD (svår) eller HARDEST (svårast) gör att antalet flyktbönor ökar på botten av din fångelsehåla). Matchen sätts igång när ni har använt D-knappen för att välja svårighetsgrad och tryckt på Knapp 1 eller 2.

1P VS 2P Mode

Je kunt een vriend uitdagen om een bonenduel te spelen in één of meer matches. Je kunt zelf het spellevel instellen!

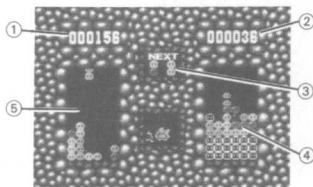
Speler 1 kiest "1P VS 2P" op het spel menu. Als het spel scherm verschijnt, kunnen jullie allebei uit vijf spellevels kiezen (als je voor "Hard" of "Hardest" kiest, komen er al in het begin vreemde bonen onder op je scherm). Het spel begint wanneer beide spelers met de R-toets een level gekozen hebben en op Toets 1 of 2 hebben gedrukt.

Player 1's dungeon is on the left side of the screen, and Player 2's on the right side. The rules are the same as in Scenario Mode — use chain reactions to dump refugee beans into your opponent's dungeon and block his or her moves. When the bottom drops out of either player's dungeon, the game ends.

Next a tally screen of wins and losses appears. The player who lost the match then presses Button 1 or 2 to bring up the Continue screen and choose whether or not to play another game.

When you return to the Difficulty Selection screen, each player's high score from the session to date is displayed.

- ① Player 1's score
- ② Player 2's score
- ③ The next pair of beans to drop into each dungeon
- ④ Player 2's dungeon
- ⑤ Player 1's dungeon



Das Verlies von Spieler 1 befindet sich auf der linken, das von Spieler 2 auf der rechten Seite. Die Spielregeln sind die gleichen wie im Scenario Mode — befreien Sie möglichst viele Bohnen, und versuchen Sie, die Aktionen Ihres Gegners mit Hilfe von Kettenreaktionen und Flüchtlingsbohnen zu blockieren. Wenn Ihr Verlies oder das des Gegners mit Bohnen gefüllt ist, fällt der Boden heraus und das Spiel ist zu Ende.

Als nächstes erscheint ein Punktwertung-Bildschirm mit Siegen und Niederlagen. Der Spieler, der das Spiel verloren hat, drückt die Taste 1 oder 2, um zum Fortsetzung-Bildschirm weiterzuschalten und wählt, ob ein weiteres Spiel gespielt werden soll oder nicht.

Wenn Sie zum Schwierigkeitsgrad-Bildschirm zurückschalten, wird dort der momentane höchste Punktestand jedes Spielers angezeigt.

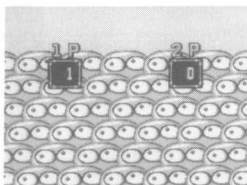
- ① Punktzahl von Spieler 1
- ② Punktzahl von Spieler 2
- ③ Das nächste auftauchende Bohnenpaar
- ④ Verlies von Spieler 2
- ⑤ Verlies von Spieler 1

Le donjon du joueur 1 est sur la gauche de l'écran et celui du joueur 2 sur la droite. Les règles sont les mêmes que pour le Scenario Mode — provoquer des réactions en chaîne pour bloquer votre adversaire en faisant tomber des Beans réfugiés dans son donjon. Lorsque votre donjon ou celui de votre adversaire est rempli de Beans et que le fond s'ouvre, la partie est terminée.

Un écran qui comptabilise vos victoires et vos pertes apparaît. Le joueur qui a perdu doit appuyer sur le bouton 1 ou 2 pour faire apparaître l'écran Continue et choisir ou non de jouer une autre partie.

Quand vous revenez sur l'écran de niveau de difficulté, le score le plus élevé que chaque joueur a réalisé jusqu'à maintenant est affiché.

- ① Score du joueur 1
- ② Score du joueur 2
- ③ La paire de Beans qui va tomber dans chaque donjon.
- ④ Donjon du joueur 2
- ⑤ Donjon du joueur 1



La mazmorra del jugador 1 será la de la parte izquierda, y la del jugador 2 la de la parte derecha de la pantalla. Las reglas son las mismas que en el modo Scenario Mode: utilice reacciones en cadena para lanzar alubias refugiadas a la mazmorra de su adversario y bloquear así sus movimientos. Cuando el piso de cualquiera de los jugadores se hunda, el juego finalizará.

Después aparecerá una pantalla con la indicación de sus victorias y pérdidas. El jugador que haya perdido la confrontación presionará entonces el botón 1 o el 2 para invocar la pantalla Continue y elegir si iniciar o no un nuevo juego.

Cuando vuelva a la pantalla de selección de nivel de dificultad, se visualizará la máxima puntuación de cada jugador en la sesión en cuestión.

- ① Puntuación del jugador 1
- ② Puntuación del jugador 2
- ③ Parejas de alubias que caerán en cada mazmorra
- ④ Mazmorra del jugador 2
- ⑤ Mazmorra del jugador 1

La prigione del giocatore 1 si trova sul lato sinistro dello schermo e quella del giocatore 2 sul lato destro. Le regole sono le stesse di quelle del Modo SCENARIO: eliminate il numero maggiore di fagioli possibile ed usate la reazione a catena per bloccare le mosse del vostro avversario con i fagioli rifugiati. Il gioco finisce quando il fondo della prigione di uno dei due giocatori si sfonda.

Appare quindi uno schermo con il sommario di quanto è stato vinto o perso. Il giocatore che ha perso la partita preme quindi il pulsante 1 o 2 per fare illuminare lo schermo CONTINUE e scegliere se giocare o no un'altra partita.

Quando si ritorna allo schermo di selezione difficoltà, viene visualizzato il punteggio più alto per ciascun giocatore.

- ① Il punteggio del giocatore 1
- ② Il punteggio del giocatore 2
- ③ Il paio di fagioli che cadono successivamente in ciascuna prigione
- ④ La prigione del giocatore 2
- ⑤ La prigione del giocatore 1

Fångelsehålan för spelare 1 är på skärmens vänstra sida och den för spelare 2 på den högra sidan. Reglerna är desamma som för Scenario Mode — använd kedjereaktioner för att dumpa flyktingbönor i din motståndares fångelsehåla och blockera hans eller hennes drag. När botten rasar ut ur den ene spelarens fångelsehåla är spelet slut.

Därefter kommer en poängskärm som visar vinster och förluster att visas. Den spelare som förlorade matchen kan då trycka på Knapp 1 eller 2 för att ta fram Continue-skärmen och välja att spela en match till eller att ge upp.

När du går tillbaka till Difficulty Selection-skärmen, kommer poängen för den match som just har spelats att visas för båda spelarna.

- ① Poängtal för spelare 1
- ② Poängtal för spelare 2
- ③ Nästa bönpar som faller in i var och en fångelsehålor
- ④ Fångelsehåla för spelare 2
- ⑤ Fångelsehåla för spelare 1

Speler 1's kerker staat altijd op de linker helft van het scherm en die van speler 2 op de rechter helft. De regels zijn hetzelfde als in de Scenario Mode — gebruik kettingreacties om de kerker van je tegenstander te vullen en hem te dwarsbomen. Wanneer de bodem uit één van de twee kerkers valt, is het spel afgelopen.

Dan verschijnt er een scherm met daarop je winsten en verliezen. De verliezer kan dan op Toets 1 of 2 drukken om het Continue scherm te zien en daar kiezen of hij nog een keer wil spelen.

Wanneer je terugkeert naar het Difficulty Selection scherm, wordt de hoogste score van elke speler tot dan toe, getoond.

- ① Score Speler 1
- ② Score Speler 2
- ③ Het volgende paar bonen dat in beide kerkers gaat vallen.
- ④ Kerker Speler 2
- ⑤ Kerker Speler 1

Exercise Mode

Need some practice? Select your skill level and press Button 1 or 2 to begin play. You have the choice of starting at Level 1 (Easy), Level 3 (Normal) or Level 5 (Hard).

As your score climbs, so does your level and the speed at which the beans drop. You won't have any refugee beans to worry about, as in the Scenario and 1P VS 2P modes, but the action will be fast enough to keep you hopping. And two guest characters appear just when your future starts looking bleak:

- ① Score
- ② Next pair of beans to drop into the dungeon
- ③ Number of beans freed so far
- ④ Has Bean cheers you on
- ⑤ Current level of play

Exercise Mode

Fehlt Ihnen die Übung? Wählen Sie Ihren Schwierigkeitsgrad und drücken Sie die Taste 1 oder 2, um mit dem Spiel zu beginnen. Sie können entweder mit Level 1 (einfach), Level 3 (normal) oder Level 5 (schwierig) starten.

Mit steigender Punktzahl erhöhen sich auch der Schwierigkeitsgrad und die Fallgeschwindigkeit der Bohnen. Im Gegensatz zu Scenario Mode und 1P VS 2P Mode haben Sie es hier nicht mit auftauchenden Flüchtlingsbohnen zu tun, doch Langeweile kommt trotzdem nicht auf. Und wenn Sie trotz gewaltiger Anstrengungen ins Hintertreffen geraten, erscheinen zur rechten Zeit zwei hilfreiche Geister:

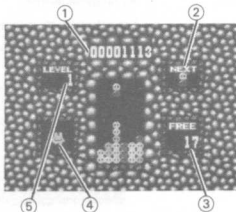
- ① Punktzahl
- ② Das nächste auftauchende Bohnenpaar
- ③ Bisher befreite Bohnen
- ④ Has Bean feuert Sie an
- ⑤ Momentaner Level

Exercise Mode

Vous souhaitez vous entraîner? Sélectionnez votre niveau d'aptitude et appuyez sur le bouton 1 ou 2 pour commencer à jouer. Vous avez le choix entre le niveau 1 (facile), le niveau 3 (normal) ou le niveau 5 (difficile).

A mesure que votre score augmente, le niveau de difficulté augmente également ainsi que la vitesse à laquelle les Beans tombent. Vous n'avez pas à vous préoccuper des Beans réfugiés comme dans les modes Scenario et 1P VS 2P, mais l'action est suffisamment mouvementée pour vous passionner. En outre, deux personnages apparaissent quand votre avenir semble compromis:

- ① Score
- ② La paire de Beans qui va tomber dans chaque donjon.
- ③ Nombre de Beans que vous avez déjà libéré
- ④ Has Bean vous encourage
- ⑤ Niveau actuel de la partie



Modo de práctica

¿Necesita practicar? Seleccione el nivel de técnica y presione el botón 1 o el 2 para iniciar el juego. Tendrá la oportunidad de comenzar en el nivel 1 (Easy/fácil) en el nivel 3 (Normal) o en el nivel 5 (Hard/difícil).

A medida que aumente su puntuación, aumentará también su nivel de dificultad y la velocidad de caída de las alubias. Usted no tendrá que preocuparse por las alubias refugiadas, como en los modos Scenario y 1P VS 2P MODE, pero la acción será lo bastante rápida como para mantenerle saltando. Y aparecerán dos personajes invitados justamente antes de que su futuro comience a parecer poco prometedor:

- ① Puntuación
- ② Parejas de alubias que caerán en la mazmorra
- ③ Número de alubias liberadas hasta el momento
- ④ Has Bean le anima
- ⑤ Nivel actual de juego

Modo di esercizio

Avete bisogno di esercizio? Selezionate il vostro livello di abilità e premete il pulsante 1 o 2 per iniziare a giocare. Potete scegliere di iniziare dal livello 1 (facile), dal livello 3 (normale) o dal livello 5 (difficile).

Mano a mano che il vostro punteggio aumenta, il livello di difficoltà e la velocità di caduta dei fagioli aumentano a loro volta. Non dovete preoccuparvi dei fagioli rifugiati come nei modi SCENARIO MODE e 1P VS 2 MODE ma il gioco è tanto veloce da darvi ugualmente pane per i vostri denti. E proprio quando meno ve lo aspettate, arriveranno i nostri due nuovi personaggi che ancora non conoscete:

- ① Punteggio
- ② Il paio di fagioli che cadono successivamente in ciascuna prigione
- ③ Numero di fagioli liberati fino ad ora
- ④ Has Bean vi saluta
- ⑤ Livello attuale del gioco

Exercise Mode

Övning ger färdighet. Välj din skicklighetsnivå och tryck på Knapp 1 eller 2 för att sätta igång spelet. Du kan välja mellan att starta på nivå 1 EASY (lätt), nivå 3 NORMAL (normal) eller nivå 5 HARD (svår).

Allt eftersom ditt poängantal stiger, så stiger du också i graderna och hastigheten hos de fallande bönorna. Du behöver inte bekymra dig över flyktingbönor, såsom i Scenario Mode och 1P VS 2P Mode, men allt kommer att gå så fort att du förmodligen drabbas av panik. Och precis när allt ter sig som nattsvalt, dyker två gästartister upp:

- ① Poängantal
- ② Nästa bönpar som faller in i fångelsehålan
- ③ Antal flyktingbönor som befriats hitintills
- ④ Has Bean hejar på dig
- ⑤ Nuvarande spelnivå

Exercise Mode

Wil je nog wat oefenen? Kies eerst het moeilijkheidslevel en druk dan op Toets 1 of 2 om te beginnen met het spel. Je hebt de keuze uit Level 1 (Makkelijk), Level 3 (Normaal) of Level 5 (Moeilijk).

Als je punten scoort gaat je level en de valsnelheid van de bonen ook omhoog. In de Scenario en de 1P VS 2P mode hoef je je geen zorgen te maken om vluchtelingen, maar de snelle actie zal je wel bezig houden. Als het dan toch niet echt goed gaat, komen er twee gasten in beeld:

- ① Score
- ② Het volgende paar bonen dat gaat verschijnen
- ③ De bonen die je tot nu toe hebt bevrijd
- ④ De "was boon" vrolijkt je op
- ⑤ Je huidige level

- ① **Has Bean** was one of the jolliest beans in Beanville until Dr. Robotnik converted him into a robot. However, Has Bean hasn't forgotten his friends. Although he prefers to clown around on the sidelines, once in a while he'll drop into the dungeon for a little walk. Any beans he walks over change to the same color and disappear.

- ① **Has Bean** war eine der lustigsten Bohnen im Dorf... bis er von Dr. Robotnik in einen Roboter verwandelt wurde. Normalerweise hält sich dieser Spaßmacher im Hintergrund, aber in gewissen Abständen erscheint er im Verlies, um Ihnen auszuweichen. Er hat seine alten Freunde noch nicht vergessen! Wenn Has Bean bei seiner Wanderung mit anderen Bohnen in Kontakt kommt, nehmen diese die gleiche Farbe an und verschwinden danach.

- ① **Has Bean** était l'un des Beans les plus joyeux de Beanville jusqu'à ce que le Dr. Robotnik ne le transforme en robot. Cependant, Has Bean n'a pas oublié ses amis. Normalement, il préfère faire le clown hors du terrain mais parfois il tombe dans votre donjon pour faire une petite promenade. Tous les Beans sur lesquels il marche deviennent de la même couleur et disparaissent.

- ② **Big Bean** is so big and heavy that any beans he lands on immediately vanish just to get out of his way. You'll usually find Big Bean lurking around the higher levels to give you and his buddies some help.

- ② Der Zweite im Bunde ist **Big Bean**, der seinem Namen alle Ehre macht. Diese Jumbo-Bohne ist so groß und kräftig, daß sie alle Bohnen, die sich in ihrem Weg befinden, sofort verschwinden lassen kann. Normalerweise wartet Big Bean in den höheren Levels auf Sie, um Ihnen seine Hilfe anzubieten.

- ② **Big Bean** est tellement gros et lourd que tous les Beans sur lesquels il tombe, disparaissent. Généralement, il se cache dans les niveaux supérieurs pour vous aider, vous et ses amis.

The game ends when the bottom drops out of your dungeon.

Das Spiel endet, wenn der Boden aus Ihrem Verlies fällt.

La partie est terminée quand le bas de votre donjon s'ouvre.

Hint Each time you go to a higher level of play, the descent rate of the beans suddenly becomes very fast. Don't panic! This is only temporary.

Tip Jedes Mal, wenn Sie zu einem höheren Level aufsteigen, wird die Fallgeschwindigkeit der Bohnen plötzlich sehr groß. Nicht die Nerven verlieren! Die Geschwindigkeit normalisiert sich bald wieder.

Conseil Chaque fois que vous avancez au niveau supérieur, le taux de descente des Beans accélère brusquement. Ne vous énervez pas! Ce n'est que temporaire.



① **Has Bean** era una de las alubias más joviales de Beanville hasta que el Dr. Robotnik la convirtió en un robot. No obstante, Has Bean no se ha olvidado de sus amigos. Aunque prefiere hacer el payaso por ahí, de vez en cuando entrará en la mazmorra para darse un pequeño paseo. Todas las alubias sobre las que pase cambiarán al mismo color y desaparecerán.

② **Big Bean** es tan grande y pesada que cualquier alubia sobre la que caiga se desvanecerá inmediatamente para dejarle paso. Usted normalmente encontrará a Big Bean escondida en niveles superiores para echarle una mano a usted y a sus compañeros.

El juego finalizará cuando se hunda el piso de su mazmorra.

Pista Cada vez que pase a un nivel superior de juego, la velocidad de descenso de las alubias de repente se hará más rápida. ¡No se asuste! Esto es sólo pasajero.

① **Has Bean** era uno dei piú simpatici fagioli del villaggio. ... sino a che il Dr. Robotnik non lo ha trasformato in un robot. Tuttavia, Has Bean non ha dimenticato i suoi amici. Normalmente preferisce mantenersi ai margini del campo, ma ogni tanto entra in prigione e fa una passeggiata. Tutti i fagioli che attraversa divengono dello stesso colore e scompaiono.

② **Big Bean** è un fagiolo così grosso e pesante che tutti i fagioli su cui cade scompaiono. Troverete Big Bean appostato ai livelli superiori, in attesa di potere dare una mano ai suoi amici e a voi.

Il gioco finisce quando il fondo della vostra prigione si sfonda.

Suggerimento Quando passate a dei livelli di gioco più alti, la velocità di caduta aumenta improvvisamente. Non spaventatevi, è un effetto solo temporaneo.

① **Has Bean** var en av de allra gladaste bönorna i Beanvill, tills Dr. Robotnik förvandlade honom till en robot. Han har dock inte glömt sina vänner. Även om han föredrar att snegla längs sidlinjerna, kastar han sig då och då in i fångelsehålan och tar sig en promenad. Alla bönor han trampar på får samma färg och kan på det sättet smita sig ut.

② **Big Bean** är så stor och tung att alla bönor han landar på rymmer omedelbart så att de inte kommer i hans väg. Vanligtvis kommer du att se Big Bean smyga omkring på de högre nivåerna, där han ger dig och kompisarna en hjälpande hand.

Spellet tar slut när fångelsehållans botten rasar ut.

Tips Varje gång du går till en högre spelnivå, kommer bönorna att falla allt snabbare. Drabbas inte av panik! Detta är bara tillfälligt.

① **Was Boon** was altijd één van de joligste bonen in het dorp totdat Dr. Robotnik hem in een robot veranderde. Gelukkig heeft Was Boon zijn vrienden niet vergeten. Meestal vermaakt hij zich aan de zijanten, maar af en toe valt hij in de kerker en loopt een beetje rond. Alle bonen waar hij overheen loopt, krijgen dezelfde kleur en verdwijnen.

② **Grote Boon** is zelfs zo groot, dat de bonen waar hij op valt, onmiddellijk verdwijnen om uit zijn buurt te kunnen blijven. Meestal hangt de Grote Boon ergens rond op de hogere levels om jou en zijn bonenvriendjes een beetje te helpen.

Het spel eindigt als de bodem uit jouw kerker eindt.

Hint Elke keer als je een level hoger komt, gaan de bonen ineens een stuk sneller vallen. Geen paniek! Dit duurt maar even.

Puzzle Mode

(or A Peek at Dr. Robotnik's Bean Machine Manual)

Looking for a new challenge? Interested in improving your bean-steaming skills? Sneak a peek at Dr. Robotnik's secret book of bean-steaming techniques — it's full of puzzles for you to solve.

- Press Button 1 or 2 to open the manual to the first page, or select CONTINUE to skip to the lesson at which you left off. Press again to proceed.
- The *Bean Machine Manual* opens to your lesson. Read the instructions carefully (there's a test later) and press Button 1 or 2 to turn the page. Press again to begin play.
- Once you've solved the puzzle, the lesson ends and the page turns to reveal your password. Make sure you write it down before pressing Button 1 or 2 and going on to the next lesson.

Denksport-Modus

(oder ein Blick in Dr. Robotniks geheimes Robogreifer-Trainingsprogramm)

Wollen Sie sich mal auf die Probe stellen? Ihre Bohnenkünste verbessern? Werfen Sie einen Blick in das geheime Ausbildungsprogramm von Dr. Robotnik — es steckt voller spannender Rätsel, die gelöst werden müssen.

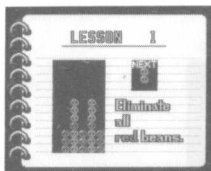
- Drücken Sie die Taste 1 oder 2, um die erste Seite des Ausbildungshandbuchs aufzuschlagen, oder wählen Sie CONTINUE (Fortsetzen), um gleich zu der Lektion weiterzugehen, die Sie beim letzten Mal absolviert hatten. Drücken Sie die Taste erneut, um weiterzuspielen.
- Das Robogreifer-Handbuch öffnet sich, und Sie sehen gleich die heutige Lektion. Lesen Sie die Anweisungen sorgfältig durch (später gibt es eine Prüfung), und drücken Sie die Taste 1 oder 2 zum Umblättern. Drücken Sie die Taste erneut, um mit dem Spielen anzufangen.
- Wenn Sie das Rätsel gelöst haben, endet die Lektion und die Seite wird gewendet, um Ihr Kennwort zu zeigen. Vergessen Sie nicht, es zu notieren, bevor Sie die Taste 1 oder 2 drücken, um zur nächsten Lektion weiterzugehen.

Puzzle Mode

(ou bien mode d'emploi du Vapotransformateur du Dr. Robotnik)

Cherchez-vous un nouveau défi? Voulez-vous améliorer vos compétences dans le domaine de la vapotransformation? Jetez un oeil dans le livre secret des techniques de vapotransformation du Dr. Robotnik — vous aurez de nombreux casse-têtes à résoudre.

- Appuyez sur le bouton 1 ou 2 pour ouvrir le livre à la première page, ou sélectionnez CONTINUE pour passer directement à la dernière leçon que vous aviez abandonnée. Appuyez de nouveau pour continuer.
- Le mode d'emploi du Vapotransformateur s'ouvre à la leçon sélectionnée. Lisez les instructions avec soin (vous aurez un test par la suite) et appuyez sur le bouton 1 ou 2 pour tourner la page. Appuyez de nouveau pour commencer à jouer.
- Une fois que vous avez trouvé la solution du casse-tête, la leçon est terminée et la page tourne pour vous indiquer un mot de passe. N'oubliez pas de l'inscrire avant d'appuyer sur le bouton 1 ou 2 et de passer à la leçon suivante.



Mode de rompecabezas

(o una ojeada al Manual de la Máquina de Alubias del Dr. Robotnik)

¿Está buscando nuevos retos? ¿Está interesado en mejorar sus técnicas para cocer alubias? Eche una ojeada al libro secreto de las técnicas para cocer alubias del Dr. Robotnik: está lleno de rompecabezas que usted deberá resolver.

- Presione el botón 1 o el 2 para abrir el manual por la primera página, o seleccione CONTINUE para pasar a la lección en la que se quedó. Vuelva a presionarlo para continuar.
- El Manual de la Máquina de Alubias se abrirá por la lección que le interesa. Lea detenidamente las instrucciones (después le tomarán la lección) y presione el botón 1 o el 2 para pasar la página. Vuelva a presionar para iniciar el juego.
- Una vez que haya resuelto el rompecabezas, terminará la lección y pasará la página para revelar la contraseña. Asegúrese de que la escribe antes de presionar el botón 1 o 2 y pasar a la siguiente lección.

Modo rompicao

(o una sbirciatina al manuale della Macchina Cucina-Fagioli del Dr. Robotnik)

Siete in cerca di nuove emozioni? Siete interessati a migliorare le vostre abilità in questo gioco? Date un'occhiata di nascosto al libro segreto del Dr. Robotnik delle tecniche cucina-fagioli: è pieno di rompicaipi da risolvere.

- Premete il pulsante 1 o 2 per aprire il manuale sulla prima pagina, o selezionate CONTINUE per saltare alla lezione a cui eravate arrivati la volta precedente. Premete di nuovo per girare pagina.
- Il manuale della Macchina Cucina-Fagioli si apre sulla lezione. Leggete attentamente le istruzioni (c'è un test alla fine) e premete il pulsante 1 o 2 per voltare pagina. Premere di nuovo per iniziare a giocare.
- Una volta risolto il rompicao, la lezione finisce e la pagina si gira mostrandovi la parola d'ordine. Riportate questa parola prima di premere il pulsante 1 o 2 e passare alla lezione successiva.

Puzzle Mode

(eller en titt på Dr. Robotniks handbok för bönkokarmanicken)

Är du ute efter nya utmaningar? Vill du förbättra din bönkokningsskicklighet? Ta då en titt i Dr. Robotniks hemliga handbok om bönkokningsteknik — den är full av pussel som du kan ge dig på.

- Tryck på Knapp 1 eller 2 för att öppna första sidan av handboken, eller välj CONTINUE för att hoppa över den lektion som du tidigare studerade. Tryck igen för att gå vidare.
- Handboken för bönkokning öppnas och visar din lektion. Läs instruktionerna noggrant (du måste gå igenom ett prov senare) och tryck på Knapp 1 eller 2 för att vända på sidan. Tryck igen för att sätta igång spelet.
- Lektionen tar slut när du en gång har löst pusslet, och sidan vänds och ditt lösenord avslöjas. Se till att anteckna lösenordet innan du trycker på Knapp 1 eller 2 och går vidare till nästa lektion.
- Druk op Toets 1 of 2 om de handleiding open te slaan op de eerste pagina, of kies voor CONTINUE om verder te gaan met de laatste opgave waar je gebleven was. Druk daarna weer op Toets 1 of 2.
- De Bean Machine Handleiding opent bij een opgave. Lees de instructies zorgvuldig (later volgt er een test) en druk op Toets 1 of 2 om de bladzijde om te slaan. Druk nog een keer om met het spel te beginnen.
- Zodra je de puzzel opgelost hebt, is de opgave afgelopen en slaat de bladzijde om, om je paswoord bekend te maken. Zorg dat je dit opschrijft voordat je op Toets 1 of 2 drukt om door te gaan met de volgende opgave.

Puzzle Mode

(of Even Gluren In de Handleiding Van Dr. Robotnik's Bean Machine)

Zoek je en nieuwe uitdaging? Wil je je boon-techniek verbeteren? Gluur even in Dr. Robotnik's geheime handleiding van de Bean Machine. Een heleboel puzzels die jij op moet lossen.

Hint Before you start each lesson, look carefully at the way the beans are set up — you might be able to work your goal by dropping just one or two sets of beans!

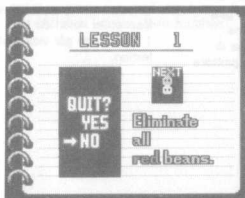
If things don't seem to be going well, press the Pause Button. You'll be asked if you want to quit. If you want to stop the lesson, select YES. If you want to continue the lesson, select NO. Then press Button 1 or 2. Next, your password appears and you have the option of quitting Puzzle Mode or starting the lesson again. Make your choice with the D-Button, and press Button 1 or 2.

Tip Bevor Sie mit einer Lektion anfangen, schauen Sie sich gut die Anordnung der Bohnen an — es könnte durchaus sein, daß Sie Ihr Ziel erreichen können, indem Sie nur eine oder zwei Reihen von Bohnen fallenlassen!

Wenn nicht alles ganz perfekt laufen will, drücken Sie die Pausetaste. Sie werden gefragt, ob Sie aufhören wollen. Wenn Sie die Lektion beenden wollen, wählen Sie YES (Ja). Wenn Sie fortsetzen wollen, wählen Sie NO (Nein). Dann drücken Sie die Taste 1 oder 2. Jetzt erscheint das Kennwort, und Sie haben die Möglichkeit, entweder den Denksport-Modus zu verlassen oder die Lektion von neuem zu beginnen. Treffen Sie Ihre Wahl mit der Richtungstaste und drücken Sie dann die Taste 1 oder 2.

Conseil Avant de commencer une leçon, observez bien la disposition des Beans — il vous suffira peut être de laisser tomber un ou deux groupes de Beans pour atteindre votre but!

Si la situation n'est pas favorable, appuyez sur le bouton PAUSE. On vous demande si vous voulez abandonner. Si vous souhaitez abandonner la leçon, sélectionnez YES. Si vous souhaitez continuer, choisissez NO. Ensuite, appuyez sur le bouton 1 ou 2. Votre mot de passe apparaît et vous avez le choix entre sortir du mode Puzzle ou recommencer la leçon. Utilisez le bouton D pour faire votre sélection, puis appuyez sur le bouton 1 ou 2.



Pista Antes de iniciar cada lección, estudie detenidamente la forma en que están dispuestas las alubias: podría conseguir su objetivo lanzando simplemente uno o dos juegos de alubias.

Si las cosas le parece que no van bien, presione el botón de pausa (Pause). Le preguntarán si quiere abandonar la acción. Si quiere detener la lección, seleccione YES. Si quiere continuar la lección, seleccione NO. Entonces presione el botón 1 o 2. Después aparecerá su contraseña y tendrá la posibilidad de abandonar Puzzle Mode o iniciar de nuevo la lección. Realice su selección con el botón D y presione el botón 1 o 2.

Suggerimento Prima di iniziare una lezione, guardate attentamente a come sono messi i fagioli. Potete riuscire nel vostro intento facendo cadere solo uno o due gruppi di fagioli!

Se non vi sembra che le cose stiano andando bene, premete il pulsante di pausa. Vi viene chiesto se volete lasciare la lezione. Se volete interrompere la lezione, selezionate YES. Se volete continuare la lezione premete NO. Premete quindi il pulsante 1 o 2. Successivamente appare la vostra parola d'ordine e avete la scelta di lasciare il modo PUZZLE o iniziare di nuovo la lezione. Fate la vostra scelta con il pulsante D e premete il pulsante 1 o 2.

Tips Innan du startar var och en av lektionerna skall du noggrant kolla in på vilket sätt bönorna arrangeras — det kan hända att du når ditt mål genom att eliminera bara en eller två bönrader!

Om det hela inte verkar gå bra, skall du trycka på pausknappen (Pause Button). Du blir då tillfrågad om du vill sluta. Om du vill sätta stopp för lektionen skall du välja YES. Om du vill fortsätta med lektionen skall du välja NO. Tryck sedan på Knapp 1 eller 2. Sedan kommer ditt lösenord att visas, och du kan då välja mellan att avsluta Puzzle Mode eller sätta igång lektionen igen. Välj med D-knappen, och tryck sedan på Knapp 1 eller 2.

Hint Voordat je met een opgave begint, bekijk je nauwkeurig hoe de bonen opgesteld zijn — misschien kun je je doel bereiken door maar één of twee bonenparen te laten vallen!

Als het allemaal niet zo lekker gaat, druk je op de Pause Toets. Nu wordt je gevraagd of je wilt stoppen. Als je met een opgave wilt stoppen, kies je voor YES. Als je door wilt gaan, kies je voor NO. Druk daarna op Toets 1 of 2. Vervolgens verschijnt je paswoord en kun je kiezen uit stoppen met de Puzzle Mode of opnieuw met de opgave beginnen. Maak je keuze met de R-toets en druk daarna op Toets 1 of 2.

The Password

A password appears whenever you've won a match in Scenario Mode or completed a lesson in Puzzle Mode. You can use this password to begin play at that level later on.

- To enter a password, choose the mode you want to play, then select CONTINUE. The password screen appears.
- Use the D-Button to highlight the bean you want to fill the first space, then press Button 2 to go to the next.
- If you make a mistake, highlight the arrow that points left and press Button 2 to go back a space. Then select the correct bean.

When you're ready to enter your password, select END and press Button 2. If your password is incorrect, nothing happens. Check your notes and try again! If the password is correct, the game screen appears. To exit the password screen without entering a password, press Button 1.



Das Kennwort

Ein Kennwort wird ausgegeben, nachdem Sie im Scenario Mode einen Zweikampf gewonnen oder im Puzzle Mode eine Lektion absolviert haben. Dieses Kennwort können Sie dazu verwenden, zu einem späteren Zeitpunkt im nächsten Level weiterzuspielen.

- Um ein Kennwort einzugeben, wählen Sie zunächst den gewünschten Modus, dann CONTINUE. Nun erscheint der PASSWORD-Bildschirm.
- Verwenden Sie die Richtungstaste, um die Bohne anzuwählen, die Sie in die erste Leerstelle einsetzen wollen. Danach drücken Sie die Taste 2, um zur nächsten Bohne zu gehen.
- Falls Ihnen ein Fehler unterläuft, wählen Sie den Rückschritt-Pfeil an und drücken die Taste 2, um einen Schritt zurückzugehen. Wählen Sie danach die richtige Bohne.

Wenn Sie Ihr Kennwort eingegeben haben und es bestätigen wollen, wählen Sie END und drücken die Taste 2. Sollte Ihr Kennwort inkorrekt sein, passiert nichts. Überprüfen Sie in diesem Fall Ihre Notizen und versuchen es noch einmal! Ist das Kennwort korrekt, erscheint der Spiel-Bildschirm. Um den Kennwort-Bildschirm ohne Eingabe eines Kennworts zu verlassen, drücken Sie die Taste 1.

Le mot de passe

Un mot de passe apparaît chaque fois que vous gagnez un match en mode Scenario ou que vous terminez une leçon en mode Puzzle. Utilisez ce mot de passe pour commencer à jouer à partir de ce niveau par la suite.

- Pour entrer un mot de passe, choisissez le mode dans lequel vous voulez jouer, puis sélectionnez CONTINUE. L'écran PASSWORD apparaît.
- Utilisez le bouton D pour éclairer le Bean que vous voulez dans le premier espace, puis appuyez sur le bouton 2 pour aller au suivant.
- Si vous vous êtes trompé, éclairez la flèche pointée vers la gauche et appuyez sur le bouton 2 pour revenir d'un espace en arrière. Sélectionnez alors le Bean correct.

Lorsque vous êtes prêt à valider votre mot de passe, sélectionnez END et appuyez sur le bouton 2. Si le mot de passe est incorrect, rien ne se passe. Vérifiez vos notes et essayez à nouveau! Si le mot de passe est correct, l'écran de jeu apparaît. Pour quitter l'écran PASSWORD sans entrer de mot de passe, appuyez sur le bouton 1.

La contraseña

Aparecerá una contraseña cada vez que gane una batalla en el Scenario Mode o haya completado una lección en el Puzzle Mode. Podrá utilizar esa contraseña para iniciar posteriormente el juego en ese nivel.

- Para introducir una contraseña, elija el modo en el que quiere jugar y después seleccione CONTINUE. Aparecerá la pantalla de contraseña.
- Utilice el botón D para resaltar la alubia con la que quiere llenar el primer espacio y después presione el botón 2 para pasar al siguiente.
- Si comete un error, resalte la flecha que señala la izquierda y presione el botón 2 para retroceder un espacio. Después seleccione la alubia correcta.

Cuando esté preparado para introducir su contraseña, seleccione END y presione el botón 2. Si su contraseña es incorrecta, no pasará nada. Examine sus notas e inténtelo de nuevo. Si la contraseña es correcta, aparecerá la pantalla del juego. Para abandonar la pantalla de la contraseña sin introducir una contraseña, presione el botón 1.

Parola d'ordine

La parola d'ordine appare ogni volta che vincete una partita nel modo SCENARIO o avete completato una lezione nel modo PUZZLE. Potete usare questa parola d'ordine per iniziare il gioco direttamente dal livello successivo.

- Per immettere una parola d'ordine, scegliete il modo nel quale volete giocare e quindi selezionate CONTINUE. Appare lo schermo PASSWORD della parola d'ordine.
- Usate il pulsante D per illuminare il fagiolo che volete per riempire il primo spazio e quindi premete il pulsante 2 per passare al successivo.
- Se fate un errore, illuminate la freccia che punta verso sinistra e premete il pulsante 2 per tornare indietro di uno spazio. Scegliete quindi il fagiolo corretto.

Una volta che siete pronti ad immettere la parola d'ordine, selezionate END e premete il pulsante 2. Se la parola d'ordine non è esatta, non succede niente. Controllate i vostri appunti e provate di nuovo! Se la parola d'ordine è esatta, appare lo schermo di gioco. Per uscire dallo schermo della parola d'ordine senza immettere la parola d'ordine, premere il pulsante 1.

Lösenordet

Ett lösenord visas varje gång du har vunnit en match i Scenario Mode, eller när du har fullbordat en lektion i Puzzle Mode. Du kan använda lösenordet för att senare börja att spela på den nivån.

- När du vill mata in ett lösenord skall du välja det spelsätt du vill ha, och sedan välja CONTINUE. PASSWORD-skärmen kommer då att visas.
- Använd D-knappen för att välja den böna du vill ha i den första rutan, och tryck sedan på Knapp 2 för att gå till nästa ruta.
- Om du gör ett misstag skall du välja den pil som pekar åt vänster, och trycka på Knapp 2 för att gå tillbaka en ruta. Välj därefter rätt böna.

Välj END och tryck på Knapp 2 när du är redo att mata in ditt lösenord. Om lösenordet inte är rätt, kommer inget att ske. Kolla vad du har antecknat och försök igen! Om lösenordet är rätt, kommer spelskärmen att dyka upp. För att lämna PASSWORD-skärmen utan att mata in ett lösenord skall du trycka på Knapp 1.

Het Paswoord

Er verschijnt een paswoord als je een match hebt gewonnen in de Scenario Mode of als je een opgave hebt afgemaakt in de Puzzle Mode. Dit paswoord kun je gebruiken om later weer op datzelfde level te beginnen.

- Om een paswoord in te voeren, kies je de Mode waarop je wilt spelen en kies je voor CONTINUE. Nu verschijnt het paswoord scherm.
- Gebruik de R-toets om de boon op te laten lichten die je op de eerste positie wilt zetten, druk daarna op Toets 2 om naar de volgende te gaan.
- Wanneer je een fout maakt, kies je voor de teruggaande pijl en druk je op Toets 2 om naar een positie terug te gaan. Kies dan de juiste boon uit.

Wanneer je er klaar voor bent na het invoeren van je paswoord, druk je op de Start Toets. Indien je paswoord niet klopt, is er niks aan de hand. Controleer het en probeer het opnieuw! Indien je paswoord juist is, verschijnt het level scherm dat daar bij hoort. Om het paswoord scherm te verlaten zonder een paswoord in te voeren, druk je op Toets 1.

The Bean-steaming Hall of Fame

If you've achieved a higher score than Dr. Robotnik's henchbots, you'll be able to enter up to three initials on the screen that appears next.

- Press the D-Button up or down to scroll through the letters of the alphabet.
- Enter the desired letter and go on to the next space by pressing Button 2.
- If you made a mistake, press Button 1 to eliminate the character and go back to the previous space.
- Once you've entered your initials, press Button 2 until the High Score screen disappears.

Die Ruhmeshalle der besten Bohnenretter

Wenn Sie eine höhere Punktzahl als der Beste der Robogreifer von Dr. Robotnik erzielt haben, können Sie Ihre drei Initialen auf dem Bildschirm eingeben, der als nächstes erscheint.

- Drücken Sie die Richtungstaste nach oben oder unten, um durch die Buchstaben des Alphabets zu rollen.
- Geben Sie den gewünschten Buchstaben ein, und gehen Sie mit Hilfe von Taste 2 zur nächsten Stelle weiter.
- Wenn Sie einen Fehler machen, drücken Sie die Taste 1, um den Buchstaben zu eliminieren, und gehen zur vorherigen Stelle zurück.
- Nachdem Sie Ihre Initialen eingegeben haben, drücken Sie die Taste 2, bis der High Score-Bildschirm verschwindet.

Le sommet de la gloire

Si vous avez obtenu un score plus élevé que celui des robospires du Dr. Robotnik, vous pourrez entrer vos initiales (jusqu'à 3 lettres) sur l'écran suivant.

- Appuyez sur le bouton D vers le haut ou le bas pour faire défiler les lettres de l'alphabet.
- Entrez la lettre souhaitée et passez à l'espace suivant en appuyant sur le bouton 2.
- Si vous vous êtes trompé, appuyez sur le bouton 1 pour éliminer le caractère et revenir à l'espace précédent.
- Une fois que vous avez entré vos trois lettres, appuyez sur le bouton 2 jusqu'à ce que l'écran HIGH SCORE disparaisse.

HIGH SCORES	
NAME	SCORE
1 A	00109002
2 STAR	00108082
3 SPK	00105075
EXERCISE MODE	

Cuadro de honor de cocimiento de alubias

Si usted ha conseguido una puntuación más alta que la de los robots secuaces del Dr. Robotnik, podrá introducir hasta tres iniciales en la pantalla que aparezca después.

- Presione el botón D hacia arriba o hacia abajo para pasar las letras del alfabeto.
- Introduzca la letra que desee y pase al espacio siguiente presionando el botón 2.
- Si comete un error, presione el botón 1 para eliminar el carácter y retroceda hasta el espacio anterior.
- Una vez que haya introducido sus iniciales, presione el botón 2 hasta que desaparezca la pantalla de alta puntuación.

L'entrata alla fama di Bean-steaming

Se avete raggiunto un punteggio più alto di quello dei robotirapiedi del Dr. Robotnik, potrete introdurre tre iniziali nello schermo che appare di seguito.

- Premete il pulsante D in alto o in basso per scorrere le lettere dell'alfabeto.
- Immettete la lettera desiderata e passate allo spazio successivo premendo il pulsante 2.
- Se fate un errore, premete il pulsante 1 per cancellare la lettera e tornare allo spazio precedente.
- Una volta che avete immesso le vostre iniziali, premete il pulsante 2 fino a quando lo schermo HIGH SCORE scompare.

Bönkokarnas kändismuseum

Om du har tagit flera poäng än Dr. Robotniks plåtniklasar, kan du mata in så många som tre initialer på den skärm som visas senare.

- Vicka D-knappen uppåt eller neråt för att rusa igenom bokstäverna i alfabetet.
- Mata in den bokstav du vill ha och gå till nästa ruta genom att trycka på Knapp 2.
- Om du råkar göra ett misstag, skall du trycka på Knapp 1 för att sudda ut bokstaven och gå tillbaka till den föregående rutan.
- När du har matat in dina initialer skall du trycka på Knapp 2 tills HIGH SCORE-skärmen försvinner.

High Score Scherm

Wanneer je een hogere score hebt dan de robots van Dr. Robotnik, kun je drie initialen invoeren op het "High Score scherm" dat dan verschijnt.

- Ga de letters van het alfabet langs door op omhoog of omlaag op de R-toets te drukken.
- Voer de gewenste letter in en ga naar de volgende positie door op Toets 2 te drukken.
- Als je een fout maakt, druk je op Toets 1 om de letter te wissen en ga je terug naar de vorige positie.
- Zodra je drie initialen hebt ingevoerd, druk je op Toets 2 totdat het High Score scherm verschijnt.

Handling this Cartridge

This Cartridge is intended exclusively for the Sega System.

For Proper Usage

- ① Do not immerse in water!
- ② Do not bend!
- ③ Do not subject to any violent impact!
- ④ Do not expose to direct sunlight!
- ⑤ Do not damage or disfigure!
- ⑥ Do not place near any high temperature source!
- ⑦ Do not expose to thinner, benzine, etc.!

- When wet, dry completely before using.
- When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
- After use, put it in its case.

- Be sure to take an occasional recess during extended play.

WARNING: For owners of projection televisions. Still pictures or images may cause permanent picture tube damage or mark phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large screen projection televisions.



Handhabung der Kassette

Diese Kassette ist ausschließlich zur Verwendung mit dem SEGA-Master System/Master System II bestimmt.

Vorsichtsmaßnahmen

- ① Vor Nässe schützen!
- ② Nicht knicken!
- ③ Vor Gewalteinwirkungen schützen!
- ④ Nicht direkt der Sonne aussetzen!
- ⑤ Nicht beschädigen oder verunstalten!
- ⑥ Vor Hitze schützen!
- ⑦ Nicht mit Verdünnern, Benzol usw. in Berührung bringen!

- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
- Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch abreiben.
- Nach Gebrauch in die Hülle legen.

- Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

WARNING: Besitzer von Großbildschirmfernsehern oder Fernsehprojektoren werden darauf hingewiesen, daß Standbilder permanente Schäden an der Bildröhre verursachen oder zur Ablagerung von Phosphor auf der Kathodenstrahlröhre führen können. Vermeiden Sie deshalb wiederholte oder übermäßige lange Projektierung von Videospielen auf Großbildschirmgeräten.

Manipulation de la cartouche

La cartouche est conçue exclusivement pour le Sega System.

Pour une utilisation appropriée

- ① Ne pas mouiller.
- ② Ne pas plier.
- ③ Ne pas soumettre à des chocs violents.
- ④ Ne pas exposer au soleil.
- ⑤ Ne pas abîmer.
- ⑥ Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur.
- ⑦ Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc..

- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
- Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
- Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.

- N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps.

AVERTISSEMENT : Pour les propriétaires de téléviseurs à projection. Les images fixes peuvent endommager irréremédiablement le tube d'image ou déposer du phosphore sur le CRT. Evitez l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéo sur les téléviseurs à projection à grand écran.

ATTENTION ! Cet avertissement ne concerne en aucun cas les téléviseurs classiques.



Manejo del cartucho

Este cartucho está diseñado únicamente para el sistema Sega System.

Para un mejor uso

- ① ¡No mojarlo!
- ② ¡No doblarlo!
- ③ ¡No darle golpes violentos!
- ④ ¡No exponerlo a la luz directa del sol!
- ⑤ ¡No dañarlo ni rayarlo!
- ⑥ ¡No exponerlo a altas temperaturas!
- ⑦ ¡No exponerlo a diluyente, bencina, etc.!

- Cuando esté húmedo, séquelo por completo antes de usarlo.
- Cuando esté sucio, límpielo con cuidado con un paño suave humedecido en agua con jabón.
- Después de usarlo, colóquelo en su funda.

- * Durante un juego prolongado, tome algún tiempo de descanso.

AVISO: Para los usuarios que disponen de televisores tipo proyección. Las imágenes fijas pueden causar daños permanentes en el tubo de imagen o marcar los fósforos del tubo de rayos catódicos. No emplee repetidamente ni durante períodos prolongados los juegos de vídeo en televisores de proyección de grandes pantallas.



Uso della cartuccia

Questa cartuccia è progettata esclusivamente per il sistema Sega.

Per un uso appropriato

- ① Non bagnarla!
- ② Non piegarla!
- ③ Evitare i colpi violenti!
- ④ Non esporla alla luce diretta del sole!
- ⑤ Non danneggiarla o deformarla!
- ⑥ Non lasciarla vicino a fonti di calore!
- ⑦ Non esporla a solventi, benzina, ecc.!

- Quando si bagna, asciugarla bene prima dell'uso.
- Quando si sporca, pulirla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
- Dopo l'uso rimetterla nella sua custodia.

- * Giocando a lungo, fare una pausa di tanto in tanto.

ATTENZIONE: Per i proprietari di televisori a proiezione. Fotogrammi o immagini ferme possono causare danni permanenti al tubo d'immagine o lasciare tracce di fosforo sul tubo a raggi catodici. Evitare l'uso ripetuto o prolungato di video giochi sui televisori a proiezione a largo schermo.



Hantering av spelkassetten

Denna spelkassett går bara att använda i Segas speldator.

Hantera kassetten försiktigt

- ① Undvik att spilla vatten på den!
- ② Försök inte böja eller bryta den!
- ③ Utsätt den inte för våld eller kraftiga stötar!
- ④ Lägg den inte direkt i solen!
- ⑤ Försök inte öppna den eller ta sönder den!
- ⑥ Lägg den inte vid ett element eller på andra varma platser!
- ⑦ Låt den inte komma i kontakt med thinner, bensin eller andra lösningsmedel.

- Om kassetten råkar bli blöt så torka av den ordentligt innan du använder den igen.
- Om kassetten blir smutsig så torka rent den med en mjuk trasa doppad i vatten med lite diskmedel i.
- Lägg tillbaka kassetten i sin ask när du spelat färdigt.

- * Spela inte för länge åt gången, utan ta en paus då och då.

WARNING: Gäller dig som har en projektor-TV. Stillbilder kan orsaka permanenta skador på bildröret eller fosforfläckar på bildskärmen. Undvik att spela TV-spel på en projektor-TV i storformat för ofta eller för länge.

Behandeling van de cassette

Deze cassette is uitsluitend bedoeld voor het Sega System.

Voor juist gebruik

- ① Maak hem niet nat!
- ② Buig hem niet!
- ③ Stel hem niet bloot aan hevige schokken!
- ④ Stel hem niet bloot aan direct zonlicht!
- ⑤ Beschadig of verbuig hem niet!
- ⑥ Stel hem niet bloot aan hoge temperaturen.
- ⑦ Maak hem niet schoon met verdunner, benzine, enz.

- Maak hem eerst droog als hij nat is geworden.
- Maak hem schoon met een zachte vochtige doek als hij vuil is geworden.
- Bewaar hem in zijn doos.

- * Neem voldoende pauzes als je langere tijden achter elkaar speelt.

WAARSCHUWING: Voor eigenaars van projectietelevisies: Stilstaande beelden of plaatjes kunnen blijvende schade aanbrengen aan de beeldbuis of fosfor van de katodestraalbuis halen. Vermijd herhaaldelijk of lang gebruik van de videospellen op grootbeeld-projectietelevisies.

© 1993 COMPILE
© 1993 SEGA ENTERPRISES, LTD.

SEGA

672-1765-50



We use recycled paper.
Wir verwenden Recyclingpapier.
Nous utilisons du papier recyclé.
Usamos papel reciclado.
Utilizziamo carta riciclata.
Wij gebruiken kringlooppapier.
Vi använder returpapper.
Käytämme palautettavaa paperia.

Patents: U.S. No. 4,026,555; Canada No. 1,082,351;
France No. 1,607,029; U.K. No. 1,535,999; Japan No.
1,632,396; Germany No. 2,609,826